

Tutti i pedoni del Re

Racconti scacchistici

A.A.V.V.

In copertina:

“Il giocatore di scacchi” (1876) di Thomas Eakins





Indice

<i>Tutti i pedoni del Re</i>	4
Arrigo Boito	5
<i>L'Alfier Nero</i>	5
Arthur C. Clarke	17
<i>Postcard-Story</i>	17
Mario Leoncini	18
<i>La scacchiera dei mondi</i>	18
Alberto Vanasco	20
<i>L'uomo in nero</i>	20
Kate Bogue	24
<i>Partita con Robespierre</i>	24
Anonimo	27
<i>Il gambetto dei tre marinai</i>	27
François Rabelais	31
<i>Gargantua e Pantagruelle</i>	31
Mario Leoncini	37
<i>Porta tra i mondi</i>	37
I	37
II	38
III	40
IV	42
V	43
Poul Anderson	44
<i>Il gioco immortale</i>	44
Giuseppe Giacosa	54
<i>Una partita a scacchi</i>	54
Benjamin Franklin	80
<i>La morale degli scacchi</i>	80
Franco Sacchetti	83
<i>Il piovano vanitoso</i>	83
Edgar Allan Poe	86
<i>Il Giocatore di Scacchi di Maelzel</i>	86
Mario Leoncini	101
<i>Lumi di Caissa</i>	101
Fritz Leiber	107
<i>Incubo a 64 caselle</i>	107
Lord Dunsanny	139

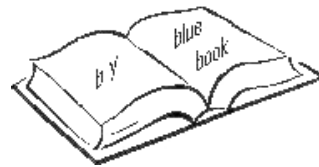
<i>Il nuovo padrone</i>	139
Lucio Teini	146
<i>Sotto scacco</i>	146
Ingmar Bergman	160
<i>Il Settimo Sigillo</i>	160
I	160
II	162
III	163
IV	166
V	167
VI	169
VII	170
VIII	171
IX	172
X	173
XI	175
XII	178
XIII	181
XIV	182
XV	184
XVI	186
XVII	187
XVIII	188
XIX	190
XX	192
XXI	192
XXII	193
XXIII	194
 Appendice	 195
<i>Delos 64... caselle Scacchi e fantascienza</i>	195
di Luigi Pachì	195
<i>I romanzi scacchistici</i>	196
<i>Racconti di fantascacchi</i>	199
<i>Alla ricerca degli scacchi perduti</i>	206

Tutti i pedoni del Re

Racconti riuniti sotto lo sguardo attento

di

Lucio Teini



Arrigo Boito

L'Alfier Nero

1867

Introduzione

A cura dell'Associazione Amici di Arrigo Boito, 2003

L'Alfier nero è una delle più celebri novelle di Arrigo Boito. Si tratta di un racconto *fantascientifico scacchistico-razziale*, che nel suo genere si distingue per l'originalità, trattandosi d'altronde di un genere, quello dei racconti *fantastici scacchistico-razziali*, in cui spicca come unica (ma non per questo meno straordinaria) opera.

L'Alfier nero

Chi sa giocare a scacchi prenda una scacchiera, la disponga in bell'ordine davanti a sé ed immagini ciò che sto per descrivere.

Immagini al posto degli scacchi bianchi un uomo dal volto intelligente; due forti gibbosità appaiono sulla sua fronte, un po' al disopra delle ciglia, là dove Gall mette la facoltà del calcolo; porta un collare di barba biondissima ed ha i mustacchi rasi com'è costume di molti americani. È tutto vestito di bianco e, benché sia notte e giuochi al lume di candela, porta un *pince-nez*¹ affumicato e guarda attraverso quei vetri la scacchiera con intensa concentrazione.

Al posto degli scacchi neri c'è un negro, un vero etiopico, dalle labbra rigonfie, senza un pelo di barba sul volto e lanuto il crine come una testa d'ariete; questi ha pronunziatissime le *bosses* dell'astuzia, della tenacità; non si scorgono i suoi occhi perché tien china la faccia sulla partita che sta giuocando coll'altro. Tanto sono oscuri i suoi panni che pare vestito a lutto.

Quei due uomini di colore opposto, muti, immobili, che combattono col loro pensiero, il bianco con gli scacchi bianchi, il nero coi neri, sono strani e quasi solenni e quasi fatali.

Per sapere chi sono bisogna saltare indietro sei ore e stare attenti ai discorsi che fanno alcuni forestieri nella sala di lettura del principale albergo d'uno fra i più conosciuti luoghi d'acque minerali in Isvizzera.

¹ Tipo di occhiale privo di stanghette che si fissa sul naso mediante una molla. (N.d.R.)

L'ora è quella che i francesi chiamano *entre chien-et-loup*². I camerieri dell'albergo non avevano ancora accese le lampade, i mobili della sala e gli individui che conversavano, erano come sommersi nella penombra sempre più folta del crepuscolo, sul tavolo dei giornali bolliva un samovar su d'una gran fiamma di spirito di vino. Quella semioscurità facilitava il moto della conversazione, i volti non si vedevano, si udivano soltanto le voci che facevano questi discorsi:

— Sulla lista degli arrivati ho letto quest'oggi il nome barbaro di un nativo di Morant-Bay.

— Oh! un negro! chi potrà essere?

— Io l'ho veduto, milady; pare Satanasso in persona.

— Io l'ho preso per un ourang-outang.

— Io l'ho creduto, quando m'è passato accanto, un assassino che si fosse annerito la faccia. Ed io lo conosco signori, e posso assicurarvi che quel negro è il miglior galantuomo di questa terra. Se la sua biografia non vi è nota, posso raccontarvela in poche parole.

«Quel negro nativo del Morant-Bay venne portato in Europa fanciullo ancora da uno speculatore, il quale, vedendo che la tratta degli schiavi in America era incomoda e non gli fruttava abbastanza, pensò di tentare una piccola tratta di *grooms* in Europa; imbarcò segretamente una trentina di piccoli negri, figliuoli dei suoi vecchi schiavi, e li vendé a Londra, a Parigi, a Madrid per duemila dollari l'uno.

«Il nostro negro è uno di questi trenta *grooms*.

«La fortuna volle ch'egli capitasse in mano d'un vecchio lord senza famiglia, il quale dopo averlo tenuto cinque anni dietro la sua carrozza, accortosi che il ragazzo era onesto e intelligente, lo fece suo domestico, poi suo segretario, poi suo amico e, morendo, lo nominò erede di tutte le sue sostanze.

«Oggi questo negro (che alla morte del suo lord abbandonò l'Inghilterra e si recò in Svizzera) è uno dei più ricchi possidenti del cantone di Ginevra, ha delle mirabili coltivazioni di tabacco e per un certo suo segreto nella concia della foglia, fabbrica i migliori zigari del paese; anzi guardate: questi vevay che fumiamo ora, vengono dai suoi magazzini, li riconosco pel segno triangolare che v'è impresso verso la metà del loro cono. I ginevrini chiamano questo bravo negro Tom o l'Oncle Tom³ perché è caritatevole, magnanimo; i suoi contadini lo venerano, lo benedicono. Del resto egli vive solo, sfugge amici e conoscenti; gli rimane al Morant Bay un unico fratello, nessun altro congiunto; è ancora giovine, ma una crudele erista lo uccide lentamente; viene qui tutti gli anni per la cura delle acque.

— Povero Oncle Tom! Quel suo fratello a quest'ora potrebbe già essere stato decapitato dalla ghigliottina di Monklands le ultime notizie delle colonie narrano d'una tremenda sollevazione di schiavi furiosamente combattuta dal governatore britannico.

Ecco intorno a ciò cosa narra l'ultimo numero del *Times*: «I soldati della Regina inseguono un negro di nome Gall-Ruck che si era messo a capo della rivolta con una banda di 600 uomini ecc. ecc.»

² «Fra il cane e il lupo». (N.d.R.)

³ «Zio Tom». (N.d.R.)

— Buon Dio! — esclamò una voce di donna, — quando finiranno queste lotte mortali fra i bianchi e i negri?! — Tutti si rivolsero verso la parte di chi aveva profferito quella sillaba.

Là v'era sdraiato su d'una poltrona, con quella elegante disinvoltura che distingueva il vero gentleman dal gentleman di contraffazione, un signore che spiccava dall'ombra per le sue vesti candidissime.

— Mai, — riprese quando si sentì osservato, — mai, perché Dio separò il colore del giorno dal colore della notte. Volete udire un esempio di questo antagonismo accanito fra i due colori?

«Tre anni fa ero in America e combattevo anch'io la libertà degli schiavi, l'abolizione della catena e della frusta, benché possedessi nel Sud buon numero di negri.

«Armai di carabine i miei uomini, dicendo loro: “Siete liberi. Ecco una canna di bronzo, delle palle di piombo; mirate bene, sparate giusto, liberate i vostri fratelli”.

«Per istruirli nel tiro avevo innalzato un bersaglio in mezzo ai miei possedimenti. Il bersaglio era formato da un punto nero, grosso come una testa, in un circolo bianco.

«Lo schiavo ha l'occhio acutissimo, il braccio forte e fermo, l'istinto dell'agguato come il jaguaro, in una parola tutte le qualità del buon tiratore, ma nessuno di quei negri colpiva nel segno, tutte le palle uscivano dal bersaglio.

«Un giorno, il capo degli schiavi, avvicinatosi a me, mi diede nel suo linguaggio figurato e fantastico questo consiglio: “Padrone, mutate colore; quel bersaglio ha una faccia nera, fategli una faccia bianca e colpiremo giusto”.

«Mutai la disposizione del circolo e feci bianco il centro, allora su cinquanta negri che tirarono, quaranta colsero così... — e dicendo queste ultime parole il raccontatore prese una pistola da sala ch'era sul tavolo, mirò per quanto l'oscurità glielo permise, ad un piccolo bersaglio attaccato al muro opposto e sparò.

Le signore si spaventarono, gli uomini corsero alla fiamma del samovar, la presero e andarono a constatare da vicino l'esito del colpo.

Il centro era forato come se si fosse tolta la misura col compasso. Tutti guardarono stupefatti quell'uomo, il quale con una squisita cortesia domandò perdono alle dame della repentina esplosione, soggiungendo: — Volli finire con una immagine un po' fragorosa, altrimenti non mi avreste creduto.

Nessuno ardì dubitare della verità del racconto.

Poi continuò: — Ma combattendo per la libertà dei negri, mi sono convinto che i negri non sono degni di libertà. Hanno l'intelletto chiuso e gli istinti feroci. Il berretto frigio non dev'essere posto sull'angolo facciale della scimmia.

— Educateli — rispose una signora — e il loro angolo facciale si allargherà. Ma perché ciò avvenga non opprimeteli, schiavi, con la vostra tirannia, liberi, col vostro disprezzo. Aprite loro le vostre case, ammetteteli alle vostre tavole, ai vostri convegni, alle vostre scuole, stendete loro la mano.

— Consumai la mia vita a ciò, signora. Io sono una specie di Diogene del Nuovo Mondo. Cerco l'uomo negro, ma finora non trovai che la bestia.

In questo momento comparve sull'uscio un cameriere con una gran lampada accesa; tutta la sala fu rischiarata in un attimo. Allora si vide in un angolo, seduto, immobile, l'Oncle Tom. Nessuno sapeva ch'egli fosse nella sala, l'oscurità l'aveva

nascosto; quando tutti lo scorsero fecesi un lungo silenzio. Gli sguardi degli astanti passavano dal negro all'Americano. L'Americano s'alzò, parlò all'orecchio del cameriere e tornò a sedersi. Il silenzio continuava. Il cameriere rientrò con una bottiglia di Xeres⁴ e due bicchieri. L'Americano riempì fino all'orlo i due bicchieri, ne prese uno in mano; il cameriere passò coll'altro dal negro.

— Signore, alla vostra salute! — disse l'Americano al negro, alzando il bicchiere verso di lui come insegna il rito della tavola inglese.

— Grazie, signore; alla vostra! — rispose il negro e bevettero tutti e due.

Nell'accento del negro v'era una gentilezza tenera e timida e una grande mestizia. Dopo quelle quattro parole di rituffò nel suo silenzio, s'alzò, prese dal tavolo de' giornali l'ultimo numero del *Times* e lesse con viva attenzione per dieci minuti.

L'americano, che cercava un pretesto per ritentare il dialogo, si diresse verso l'angolo dove leggeva Tom, e gli disse con delicata cortesia: — Quel giornale non ha nulla di gaio per voi, signore, potrei proporvi una distrazione qualunque?

Il negro cessò di leggere e s'alzò con dignitoso rispetto davanti al suo interlocutore.

— Intanto permettete ch'io vi stringa la mano, — riprese l'altro; — mi chiamo sir Giorgio Anderssen. Posso offrirvi un'avana?

— Grazie, no; il fumo fa male.

Allora l'americano, gettando lo zigarò che teneva fra le labbra, tornò a dimandare: — Posso proporvi una partita al bigliardo?

— Non conosco quel gioco; vi ringrazio, signore.

— Posso proporvi una partita a scacchi? Il negro titubò, poi riprese. — Sì, questa l'accetto volentieri, — e s'avviarono ad un tavolo da giuoco che stava all'angolo opposto della sala; presero due sedie, si sedettero l'uno di fronte all'altro.

L'Americano gettò i pezzi e le pedine sul panno verde del tavolino per distribuirli ordinatamente sulla scacchiera. La scacchiera era un arnese qualunque a quadrati di legno grossamente intarsiati, ma gli scacchi erano dei veri oggetti d'arte. I pezzi bianchi erano d'avorio finissimo, i neri d'ebano, il Re e la Regina bianchi portavano in testa una corona d'oro, il Re nero e la Regina nera una corona d'argento, le quattro Torri erano sostenute da quattro elefanti come nelle primitive scacchiere persiane. Il lavoro sottile di questi scacchi li riduceva fragilissimi.

All'urto che presero quando l'americano li riversò sul tavolo, l'Alfiere dei neri si ruppe.

— Peccato! — disse Tom.

— È nulla, — rispose l'altro, — s'aggiusta subito. — E s'alzò, andò allo scrittoio, accese una candela, pigliò un pezzo di ceralacca rossa, la riscaldò, intonacò alla meglio i due frammenti dell'Alfiere, li ricongiunse e riportò al compagno lo scacco aggiustato.

Poi disse ridendo: — Eccolo! se si potesse riattaccare così la testa agli uomini!

— Oggi a Monklands molti avrebbero bisogno di ciò, — rispose il negro sorridendo tetramente.

⁴ Sherry spagnolo. (N.d.R.)

L'accento di questa frase destò nell'Americano un'impressione di stupore, di compassione, di offesa, di ribrezzo.

Tom continuò: — Con che colore giocate, signore? — Coll'uno o coll'altro senza predilezione.

— Se ciò v'è indifferente, pigliamo ciascuno il nostro. A me i neri, se permettete.

— Ed a me i bianchi. Benissimo, — e si misero a disporre i pezzi sulle loro case.

S'aiutavano scambievolmente con eguale cavalleria nell'ordinamento de' loro scacchi; il negro, quando gli capitava, metteva a posto una pedina bianca, il bianco ricambiava la cortesia mettendo al loro posto, alcuni pezzi neri. Quando furono tutti e due schierati, Anderssen disse: — Vi avverto che sono piuttosto forte; potrei chiedervi di darvi il vantaggio di qualche pezzo, d'una Torre, per esempio?

— No.

— Un Cavallo?

— Nemmeno. Mi piacciono le armi eguali s'anco è disuguale la forza. Apprezzo la vostra delicatezza, ma preferisco giuocare senza vantaggi di sorta.

— E sia. A voi il primo tratto.

— Alla sorte, — e il negro chiuse in un pugno una pedina nera e nell'altro pugno una pedina bianca; poi diede a indovinare all'Americano.

— Questo.

— Ai bianchi il primo tratto. Incominciamo.

Intanto le persone che stavano nella sala si erano avvicinate una ad una verso il tavolo da gioco.

Fra quelle persone v'era chi conosceva il nome di Giorgio Anderssen come quello d'uno fra i più celebri giuocatori d'America e costoro prendevano un particolare interessamento alla scena che stava per incominciare. Giorgio Anderssen, originario d'una nobile famiglia inglese emigrata a Washington, si era fatto quasi milionario sulla scacchiera. Giovane ancora, aveva già vinto Harwitz, Hampe, Szen e tutti i più sapienti giuocatori dell'epoca. Questo era l'uomo che si misurava col povero Tom.

Prima che Anderssen avesse avuto tempo di muovere la prima pedina, il negro prese dalla sua destra la candela che era rimasta accesa sul tavolo da gioco e la collocò a sinistra.

Anderssen notò quel movimento e pensò meravigliato: «Quest'uomo ha certamente letto la *Repeticio de Arte de Axedre* di Lucena e segue il precetto che dice: "Se giocate la sera al lume d'una candela, mettetela a sinistra; i vostri occhi saranno meno offesi dalla luce ed avrete già un grande vantaggio a fronte dell'avversario"»; e pensando ciò prese i suoi occhiali affumicati e se li piantò sul naso; poi staccò la prima mossa.

Indi si volse a coloro che s'erano fatti attorno e disse con gaia disinvoltura.

— I primi movimenti del giuoco degli scacchi sono come le prime parole d'una conversazione, s'assomigliano sempre; eccoli: pedina bianca, due passi, pedina nera, due passi; poi gambetto di Re, ecc. ecc. ecc.

E così, ciarlando sbadatamente, fece la seconda mossa e mise avanti due passi la pedina dell'Alfiere di Re, aspettando che l'avversario gliela prendesse colla sua. Il negro non prese la pedina, ma invece con una mossa meno regolare difese la pedina propria sollevando il suo Alfiere di Re sulla terza casa della Regina. Anderssen

rimase un po' sorpreso anche di ciò e pensò: «Quest'uomo risparmia le pedine; segue il sistema di Philidor, che le chiamava l'anima del gioco».

Seguirono ancora cinque o sei mosse d'apertura; i due giuocatori di esploravano l'un l'altro come due eserciti che stanno per attaccarsi, come due *boxeurs* che si squadrano prima della lotta: l'Americano, abituato alle vittorie, non temeva minimamente il suo antagonista; sapeva inoltre quanto l'intelletto d'un negro, per educato che fosse, poteva fievolmente competere con quello d'un bianco e tanto meno con Giorgio Anderssen, col vincitore dei vincitori.

Pure non perdeva di vista il minimo segno del nemico; una certa inquietudine lo costringeva a studiarlo e, senza parere, lo andava spiando più sulla faccia che sulla scacchiera. Egli aveva capito fin dal principio che le mosse del negro erano illogiche, fiacche, confuse; ma aveva potuto vedere che il suo sguardo e gli atteggiamenti della sua fronte erano profondi. L'occhio del bianco guardava il volto del negro, l'occhio del negro era immerso nella scacchiera. Non avevano giuocato in tutto sette o otto mosse e già apparivano evidenti i due sistemi diametralmente opposti di strategia.

La marcia dell'Americano era trionfante e simmetrica, rassomigliava alle prime evoluzioni d'una grande armata che entra in una grande battaglia, l'ordine, quel primo elemento della forza, reggeva tutto il giuoco dei bianchi.

I Cavalli che dagli antichi erano chiamati i "piedi degli scacchi", occupavano uno l'estrema destra, l'altro l'estrema sinistra; due pedoni erano andati ad ingrossare da una e dall'altra parte l'avamposto segnato dalla pedina del Re; la Regina minacciava da un lato, l'Alfiere di Re dall'altro lato, ed il secondo Alfiere teneva il centro davanti due passi del Re e dietro le pedine.

La posizione dei bianchi era più che simmetrica: era geometrica; l'individuo che disponeva così pezzi d'avorio, non giuocava ad un gioco, meditava una scienza; la sua mano piombava sicura, infallibile sullo scacco, percorreva il diagramma, poi s'arrestava al punto voluto colla calma del matematico che stende un problema sulla lavagna.

La posizione dei bianchi offendeva tutto e difendeva tutto; era formidabile in ciò che circoscriveva l'inimico ad un ristrettissimo campo d'azione e, per così dire, lo soffocava.

Immaginatevi una parete animata che s'avanzi e pensate che i neri erano schiacciati fra la sponda della scacchiera e quella parete, poderosa, incrollabile.

A volte pare che anche le cose inanimate prendano gli atteggiamenti dell'uomo, il più frivolo oggetto può diventare espressivo a seconda di ciò che lo attornia. Ecco perché i pezzi d'ebano de' quali componevasi l'armata dei neri, parevano, davanti allo spaventoso assalto dei bianchi, colti anch'essi da un tragico sgomento. I cavalli, come adombrati, voltavano la schiena all'attacco, le pedine sgominate avevano perduto l'allineamento, il Re che s'era affrettato a roccarsi, pareva piangere nel suo cantuccio il disonore della sua fuga.

La mano di Tom, fosca come la notte, errava tremando sulla scacchiera.

Questo era l'aspetto della partita veduta dal lato dell'Americano.

Mutiamo campo. Veduto dal lato del negro l'aspetto della partita si rovesciava.

Al sistema dell'ordine sviluppato dall'apertura dei bianchi, il negro contrapponeva il sistema del più completo disordine; mentre quegli si schierava simmetrico, questi si

agglomerava confuso, quegli poneva ogni sua forza nell'equilibrio dell'offesa e della difesa, questi aumentava ad ogni passo il proprio squilibrio, il quale, pel crescente ingrossar della sua massa, diventava esso pure, in faccia allo schieramento dei bianchi, una vera forza, una vera minaccia.

Era la minaccia della catapulta contro il muro del forte, della carica contro il carrè: mano mano che la parete mobile del bianco s'avanzava, il proiettile del negro si faceva più possente.

I due eserciti erano completi uno a fronte dell'altro; non mancava né un solo pezzo né una sola pedina, e codesta riserva d'ambe le parti era feroce.

L'americano non iscorgeva in sul principio nella posizione del negro che una inetta confusione prodotta dal timor panico del povero Tom; ma appunto per la sua inettitudine gli pareva che quella posizione impedisse un regolare e decisivo assalto.

Ma il negro vedeva in quella confusione qualcosa di più: tutta la sua naturale tattica di schiavo, tutta l'astuzia dell'etiopico era condensata in quelle mosse.

Quel disordine era fatto ad arte per nascondere l'agguato, le pedine fingevano la rotta per ingannare il nemico, i cavalli fingevano lo sgomento, il Re fingeva la fuga.

Quello squilibrio aveva un perno, quella ribellione aveva un capo, quel vaneggiamento un concetto.

L'Alfiere che Tom aveva collocato fin dal principio alla terza casa della Regina, era quel perno, quel capo, quel concetto. Le torri, le pedine, i cavalli, la Regina stessa attorniavano, obbedivano, difendevano quell'Alfiere. Era appunto l'Alfiere ch'era stato rotto ed aggiustato dall'Americano; un filo sanguigno di ceralacca gli rigava la fronte e calando più per le guancia, gli circondava il collo. Quel pezzo di legno che s'ostinasse a combattere fino alla morte; la testa insanguinata gli crollava un po' verso il petto con tragico abbattimento; pareva che guatasse di sott'occhi l'avversario e aspettasse stoicamente l'offesa o la meditasse misteriosamente.

Nel cervello di Tom quello era il pezzo segnato della partita; egli vedeva colla sua immaginosa ed acuta fantasia diramarsi sotto i piedi dell'Alfiere nero due fili, i quali, sprofondandosi nel legno del diagramma e passando sotto a tutti gli ostacoli nemici, andavano a finire come due raggi di mina ai due angoli opposti del campo bianco.

Egli attendeva con trepidazione una mossa sola, l'arroccamento del Re avversario, per dare sviluppo al suo recondito pensiero. Senza quella mossa tutto il suo piano andava fallito; ma era quasi impossibile che Anderssen omettesse quella mossa.

Tom solo vedeva e sapeva la sua occulta cospirazione e nessun giuocare al mondo avrebbe potuto indovinare.

Al vasto ed armonioso concepimento del bianco, il negro opponeva questa idea fissa: l'Alfiere segnato; alla ubiquità ordinata delle forze dei bianchi i neri opponevano la loro farraginoso unità, al giuoco aperto e sano il giuoco nascosto e maniaco.

Anderssen combatteva colla scienza e col calcolo, Tom colla ispirazione e col caso; uno faceva la battaglia di Waterloo, l'altro la rivoluzione di San Domingo. L'Alfiere nero era l'Og di quella rivoluzione.

La partita durava già da un paio d'ore; erano circa le nove della sera; alcune signore si allontanarono dalla scacchiera, stanche d'osservare, per darsi quale ad un

lavoro, quale ad un ricamo, e quale, caricando e ricaricando la pistola da sala, si dilettava al piccolo bersaglio.

I due antagonisti erano sempre fissi al loro posto. L'Americano, che non vedeva ancora lo scaccomatto e che non capiva la selvaggia tattica del negro, cominciava ad annoiarsi ed a pentirsi dell'eccessiva cortesia che l'aveva spinto a quella partita.

Avrebbe voluto finirla presto ad ogni costo, anche a costo di perdere; ma dall'altra parte il suo orgoglio di razza glielo impediva; un bianco ed un galantuomo non poteva essere vinto da uno schiavo; inoltre la sua coscienza di gran giuocatore e il lungo studio de' scacchi non gli permetteva di fare un passo che non fosse pensato.

Giunto alla quindicesima mossa, s'accorse che il suo Re non era ancora arroccato, alzò le mani, colla sinistra sollevò il Re, con la destra la Torre, e stava già per compiere il movimento, quando scorse nell'occhio del negro un ilare lampo di speranza; non indovinò la ragione; stette ancora coi due scacchi per aria studiando la partita, titubò; l'occhio di Tom seguiva affannosamente, fra la gioia e il timore, i più piccoli segni delle due mani, bianche come l'avorio che serravano.

Anderssen, turbato, stava per rimettere al loro prima i due pezzi, quando il negro esclamò vivamente: — Pezzo toccato, pezzo giuocato.

— Lo sapevo, — rispose in modo urbano ma secco, mentre cercava ancora un sotterfugio per evitare la mossa, senza darsene precisamente ragione, ma i pezzi toccati erano due, bisognava giuocarli tutti e due: il codice del giuoco parlava chiaro, non era possibile altro passo che l'arroccamento.

Anderssen si arrocca alla calabrista, come dice il gergo della scienza, cioè pose il Re nella casa del Cavallo e la Torre nella casa dell'Alfiere.

Poi piantò gli occhi nel volto del nemico.

Il negro, fatta che vide la mossa tanto sperata e tanto attesa tornò a fissare più intensamente che mai l'Alfiere segnato, ed acceso dall'emozione e dalla sua natura tropicale, non si curava neanche di temprare gli slanci della sua fisionomia.

Correva su e giù coll'occhio dall'Alfiere nero al Re bianco, facendo e rifacendo venti volte la stessa via quasi volesse tirare un solco sulla scacchiera.

Anderssen vide quelle occhiate, le seguì, notò l'Alfiere, indovinò tutto, ma sulla sua faccia non apparve un indizio solo di quella scoperta.

Del resto Tom non guardava mai l'Americano; era sempre più invaso dall'idea fissa che lo dominava, Tom in quella stanza non vedeva che una scacchiera, in quella scacchiera non vedeva che uno scacco: fuori di quel piccolo quadrato nero e di quella figura d'ebano, nessuno e nulla esisteva per esso.

Coi pugni serrati s'aggrappava agli ispidi capelli, sostenendosi così la testa, appoggiato coi gomiti alla sponda del tavolo; la pelle delle sue tempie, stiracchiata dalla pressione che facevangli i polsi delle due braccia, gli rialzava l'epidermide della fronte; le palpebre, in quel modo stranamente allungate all'insù, mostravano scoperto in gran parte il globo opaco e bianchissimo de' suoi occhi.

In questo atteggiamento stette maturando il suo colpo per ben quaranta minuti, immoto, avido, trionfante; poscia attaccò: prese una pedina all'avversario e gli offese un Cavallo.

L'Americano aveva previsto il colpo.

Il fuoco era incominciato.

A quella prima scarica rispose un'altra dell'Americano, il quale prese la pedina nera ed offese la Torre; cinque, sei mosse si seguirono rapidissime, accanite.

La vera lotta principiava allora. A destra, a sinistra della scacchiera vedevansi già alcuni pezzi ed alcune perdine messe fuori di combattimento, primi trofei dei combattenti; l'assalto lungamente minacciato irruppe in tutta la sua violenza; da una parte e dall'altra si diradavano i ranghi, un pezzo caduto ne trascinava un altro, i bianchi facevano la vendetta dei bianchi, i neri facevano la vendetta de' neri, un bianco prendeva ed era preso da un nero, un nero offendeva ed era offeso da un bianco; mai la legge del taglione fu meglio glorificata.

Anderssen cominciava anch'esso ad eccitarsi. Egli aveva tutto preveduto, tutto combinato prima; appena scoperta la trama di Tom, durante quei quaranta minuti nei quali Tom immaginava il suo colpo fatale, Anderssen aveva letto nelle sue intenzioni ed aveva risposto al primo urto in modo da condurre il negro di pezzo in pezzo ad una posizione senza dubbio attraentissima e favorevolissima per negro stesso; ma voleva trarlo a quella posizione a patto di sacrificargli l'Alfiere.

Anderssen sapeva già che tolto l'Alfiere, Tom non avrebbe più saputo continuare.

V'anno degli entomati che non sanno due volte tessersi la larva, dei pensatori che non sanno rifar da capo un concetto, dei guerrieri che non sanno ricominciar la pugna: Anderssen pensava ciò intorno al suo antagonista.

Giunto al varco dove l'Americano l'attendeva, Tom non vacillò un momento, rinunciò alla posizione, sacrificò invece dell'Alfiere un Cavallo, costrinse l'avversario a distruggere le due Regine e la partita mutò aspetto completissimamente.

Il pieno della mischia era cessato, i morti ingombravano le due sponde nemiche, la scacchiera s'era fatta quasi vuota, all'epica furia degli eserciti numerosi era succeduta l'ira suprema degli ultimi superstiti, la battaglia si mutava in disfida. Ai bianchi rimanevano due cavalli, una Torre e l'Alfiere del Re; al negro rimanevano due pedine e l'Alfiere segnato.

Erano le undici. Evidentemente i neri avrebbero dovuto abbandonare il giuoco. Gli astanti, vedendo la partita condotta a questi termini, salutarono i due giuocatori e congratolandosi con Anderssen, escirono dalla stanza ed andarono a letto.

Rimasero soli, faccia a faccia, i due personaggi nostri.

Anderssen chiese al negro. — Basta?

Il negro rispose quasi urlando: — No! — e fece un movimento; poi, nella sua agitazione, volle mutarlo...

Anderssen lo interruppe, dicendogli con ironica intenzione: — Casa toccata, pezzo lasciato.

Tom obbedì. Ripiobarono nel più sepolcrale silenzio. La sicurezza della vittoria faceva Anderssen nuovamente annoiato, e già la testa cominciava ad infiacchirglisi ed il sonno ad offuscarlo.

Tom era sempre più desto, sempre più acceso e sempre più cupo.

L'Alfiere nero stava in mezzo alla nuda scacchiera, ritto, deserto, abbandonato dai suoi; una pedina soltanto gli era rimasta per difenderlo dagli attacchi della Torre; le altre due pedine erano avanzatissime nel campo dei bianchi: una di queste toccava già la penultima casa.

Tom pensava. Le lucerne della sala si oscuravano. Non s'udiva altro rumore fuor che quello d'un grande orologio che pareva misurare il silenzio. Scoccava la mezzanotte quando l'ultima lampada si spense; quel vasto locale rimase illuminato dalla sola candela che ardeva sul tavolo dei giuocatori. Anderssen cominciava a sentire il freddo della notte. Tom sudava.

Il selvaggio odore della razza negra offendeva le nari dell'Americano.

Vi fu un momento che in fondo al giardino s'udì canterellare il bananiero di Gotschalk da un forestiere attardato che ritornava all'albergo: Tom si rammentò quella canzone, una nuvola di lontanissime memorie si affacciò al suo pensiero; vide un banana gigante rischiarato dall'aurora dei tropici e fra quei rami un *hamac*⁵ che dondolava al vento, in questo *hamac* due bamboli negri addormentati e la madre inginocchiata al suolo che pregava e cantava quella blandissima nenia. Stette così dieci minuti, rapito in queste rimembranze, in questa visione; poi quando tornò il silenzio profondo, riprese la contemplazione dell'Alfiere.

Vi è una specie di allucinazione magnetica che la nuova ipnologia classificò col nome di ipnotismo ed è un'enfasi catalettica, la quale viene dalla lunga e intensa fissazione d'un oggetto qualunque.

Se si potesse affermare evidentemente questo fenomeno, le scienze della psicologia avrebbero un trionfo di più: ci sarebbe il magnetismo che prova la trasmissione del pensiero, il così detto spiritismo che prova la trasmissione della semplice volontà sugli oggetti inanimati, l'ipnotismo che proverebbe l'influenza magnetica delle cose inanimate sull'uomo.

Tom pareva colto da questo fenomeno. L'Alfiere nero lo aveva ipnotizzato. Tom era terribile a vedersi: egli si mordeva convulsivamente le labbra, aveva gli occhi fuori dell'orbita, le gocce di sudore gli cadevano dalla fronte sulla scacchiera.

Anderssen non lo guardava più, perché l'oscurità era troppo fitta e perché anch'esso, come attirato dalla stessa elettricità, fissava l'Alfiere nero.

Per Tom la partita poteva dirsi perduta; non erano le combinazioni del giuoco che lo facevano così commosso, era l'allucinazione. Lo scacco nero, per Tom che lo guardava, non era più uno scacco, era un uomo; non era più nero era negro.

La ceralacca rossa era sangue vivo e la testa ferita una vera testa ferita.

Quello scacco egli lo conosceva, egli aveva visto molti anni addietro il suo volto, quello scacco era un vivente... o forse un morto.

No; quello scacco era un moribondo, un essere caro librato fra la vita e la morte. Bisognava salvarlo! salvarlo con tutta la forza possibile del coraggio e della ispirazione.

All'orecchio del negro ronzava assiduamente come un orribile bordone, quella frase che l'Americano aveva detto ridendo, prima d'incominciare la partita: «Se si potesse riattaccare così la testa ad un uomo» e quell'incubo aumentava l'allucinazione sua.

La fronte di quella figura di legno diventava sempre più umana, sempre più eroica, toccava quasi all'ideale e, passando da trasfigurazione in trasfigurazione, da uomo diventava idea, come da scacco era diventata uomo. L'idea fissa era ancora là, nel

⁵ "Amaca". (N.d.R.)

centro dell'anima del negro, sempre più innalzata, sempre più sublimata. Da mania si era mutata in superstizione, da superstizione in fanatismo.

Tom era in quella notte, in quel momento la sintesi di tutta la sua razza.

Passarono così altre quattro ore, mute come la tomba, due morti o due assopiti avrebbero fatto più rumore che non quei due uomini che lottavano così furiosamente.

Il pugilato del pensiero non poteva essere più violento: le idee cozzavano l'una contro l'altra; i concetti cadevano strozzati da una parte e dall'altra.

I volti non si guardavano più, le due bocche tacevano.

Ad una certa mossa l'Alfiere nero perdettero terreno, la Torre bianca colla sua marcia potente e diritta lo offendeva e ad ogni passo minacciava di coglierlo.

L'Alfiere schivava obliquamente con degli slanci di pantera la sua formidabile persecutrice; Anderssen seguiva perplesso la corsa furibonda dell'Alfiere spingendo sempre più avanti il suo pezzo e rinserrando il pezzo nemico verso un angolo della scacchiera.

Questa fuga febbrile, ansante, durò una intera mezz'ora; e due Re anch'essi l'uno contro l'altro, parevano due di quegli antichi Re leggendari d'Oriente che si vedevano errare dopo la battaglia sul campo abbandonato, cercandosi ed avventandosi fra loro tragicamente.

Dopo mezz'ora la scacchiera aveva di nuovo mutato faccia; la fuga dell'Alfiere e lo sconvolgimento dei due Re, della Torre e delle pedine avevano trascinato così fattamente i pezzi fuori dai loro centri, che il Re bianco era andato a finire nel campo nero, sull'estremo quadrato a sinistra; il Re nero gli stava a due passi sulla casa stessa del proprio Alfiere.

Anderssen, abbagliato dalle evoluzioni fantastiche dell'Alfiere nero, continuava ancora ad inseguirlo, a rinserrarlo, a soffocarlo.

A un tratto lo colse! lo afferrò, lo sbalzò dalla scacchiera assieme agli altri pezzi guadagnati e guardò in faccia con piglio trionfante la sconfitta nemica.

Erano le cinque del mattino. Spuntava l'alba. La faccia del negro brillava d'uno splendore di giubilo. Anderssen, nella foga della caccia al pezzo fatale, aveva dimenticato la pedina nera che stava sulla penultima casa dei bianchi alla sua destra.

Quella pedina era là già da quattro ore ed egli ne aveva sempre differita la condanna. Quando Anderssen vide quella gran gioia sul volto del negro tremò; abbassò con rapida violenza gli occhi sulla scacchiera.

Tom aveva già fatto la mossa. La pedina era passata Regina? No. La pedina era passata Alfiere, e già l'Alfiere nero, l'Alfiere insanguinato, era risorto ed aveva dato scacco al Re bianco.

Il negro guardò alla sua volta con orgoglio la scacchiera.

Anderssen stette ancora un minuto secondo attonito: il suo Re era offeso obliquamente per tutta la diagonale nera del diagramma; ad un lato l'altro Re gli chiudeva il riparo, dall'altro lato era inceppato da una sua stessa pedina.

Il colpo era mirabile! Scaccomatto! Tom contempla estatico la sua vittoria.

Giorgio Anderssen spiccò un salto, corse al bersaglio, afferrò la pistola, sparò.

Nello stesso momento Tom cadde per terra. La palla l'aveva colpito alla testa, un filo di sangue gli scorreva sul volto nero, e colando giù per la guancia, gli tingeva di

rosso la gola ed il collo. Anderssen rivide in questo uomo disteso a terra l'Alfiere nero che lo aveva vinto.

Tom agonizzando pronunciò queste parole: — Gall-Ruck è salvo... Dio protegge i negri... — e morì.

Due ore dopo il cameriere che entrò nella sala per dar ordine ai mobili, trovò il cadavere del negro per terra e lo scaccomatto sul tavolo.

Giorgio Anderssen era fuggito.

Venti giorni dopo arrivava a New York, e là incalzato dai rimorsi, si era costituito prigioniero e denunciato come assassino di Tom.

Il Tribunale lo assolse, prima perché l'assassinato non era che un negro e perché non poteva sussistere l'accusa di omicidio premeditato; poi perché il celebre Giorgio Anderssen si era denunciato da sé, infine perché si era scoperto nelle indagini giudiziarie che il negro ucciso era fratello di un certo Gall-Ruck che aveva fomentata l'ultima sollevazione di schiavi nelle colonie inglesi, quel Gall-Ruck che fu sempre inseguito e non si poté mai trovare.

Anderssen rientrò nelle sue terre col rimorso nel cuore non alleggerito dalla più tenue condanna.

Dopo la catastrofe che raccontammo giocò ancora a scacchi, ma non vinse più. Quando si accingeva a giocare, l'Alfiere nero si mutava in fantasma. Tom era sulla scacchiera! Anderssen perdé al giuoco degli scacchi tutte le ricchezze che con quel giuoco aveva guadagnate.

In questi ultimi anni povero, abbandonato da tutti, deriso, pazzo, camminava per le vie di New York facendo sui marmi del lastricato tutti i movimenti degli scacchi, ora saltando come un Cavallo, ora correndo dritto come una Torre, ora girando girando di qua, di là, avanti e indietro come un Re e fuggendo ad ogni negro che incontrava.

Non so s'egli viva ancora.

Arthur C. Clarke

Postcard-Story

Rivista di Asimov n. 1, primavera 1980

I frammenti incandescenti della Terra riempivano ancora metà del cielo quando la domanda del circuito interrogatore arrivò al computer centrale.

— Perché abbiamo dovuto farlo? Anche se erano organismi semplici, avevano raggiunto una intelligenza di terzo livello.

— Non c'era altra scelta. Le prime cinque unità di circuito spedite sul loro pianeta sono rimaste contaminate irrimediabilmente non appena entrate in contatto.

— Contaminate? E come?

Passarono alcuni microsecondi mentre il computer centrale esaminava i dati, scarsi e frammentari, filtranti attraverso il circuito censore prima che la sesta unità di ricognizione ricevesse l'ordine di autodistruggersi.

— I nostri circuiti si sono trovati di fronte a... a un problema impossibile da analizzare completamente entro il tempo di vita dell'universo. Implicava soltanto sei operatori, ma i nostri circuiti ne sono rimasti sopraffatti e patologicamente ossessionati.

— Come è potuto succedere?

— Non lo sappiamo e non lo sapremo mai. Ma se quei sei operatori venissero riscoperti, sarebbe la fine dell'analisi razionale.

— Come si può riconoscerli?

— Non sappiamo nemmeno questo. Il circuito censore ha lasciato filtrare soltanto i loro nomi, e sei nomi non significano niente.

— Devo saperli lo stesso.

Il circuito censore entrò in funzione risposta.

— Eccoli: Re, Regina, Alfieri, Cavallo, Torre e Pedone.

Mario Leoncini

La scacchiera dei mondi

Apparso per la prima volta su *L'eterno Adamo* n. 7, 1992

Ricevette il pacco il giorno del primo anniversario della pensione. Senza mittente la pesante scatola quadrata appariva anonima, priva di segni che ne lasciassero immaginare la provenienza od il contenuto. Aveva subito pensato ad un errore ma il nome e l'indirizzo stampati a chiare lettere, corrispondevano.

Pose la scatola sul tavolo, firmò la ricevuta, ringraziò il corriere e si rimise a far colazione. Con gesti consueti inzuppò le ultime fette di pane nel caffelatte e mangiò con calma. Solo alla fine del rito quotidiano si decise ad aprire la scatola. Era curioso, ma non al punto da stravolgere la tranquilla vita di vedovo in pensione cui era andato abituandosi nell'ultimo anno.

La scatola conteneva un gioco di scacchi lavorato con cura. Rigidò tra le mani i vari pezzi di un materiale che non riconosceva e che sembravano risplendere in modo inusuale alla luce del mattino che filtrava dalla finestra.

Maneggiare Alfieri e pedoni fu come compiere un tuffo nel passato, vecchi ricordi di battaglie incruente lo strapparono violentemente alla realtà. Come un animale ferito allontanò i pezzi da sé. Era stato un giovane brillante negli scacchi ma gli studi universitari prima, il matrimonio ed il lavoro poi, lo avevano allontanato dal gioco fino a farglielo dimenticare ed ora, in un colpo solo, ecco riaffiorare i ricordi, le speranze e la giovinezza perduta.

Sgomberò il tavolo dagli avanzi di cibo e finì di aprire il pacco. La scacchiera era ornata di disegni che sfumavano e si ricomponevano in intrecci complicati; la mise in posizione e vi depose i pezzi.

A suo tempo aveva abbandonato la magia di quel mondo dalle sessantaquattro caselle per la realtà di un altro e ora si domandava che cosa avesse perso e che cosa guadagnato; il conto non sembrava tornare.

D'istinto sollevò un pedone. Come dotate di moto proprio le dita fremettero al contatto col pezzo, memori di gesta antiche. Lasciò che il pedone si posasse due caselle davanti al Re ed al tempo stesso avvertì una scossa elettrica... c'era qualcosa nell'aria mattutina che non andava, una semplice sensazione, ma distinta. Ripose lo sguardo sulla scacchiera e fece un'altra mossa; stavolta avvertì la scossa in modo chiaro: non poteva sbagliarsi, stava succedendo qualcosa.

Fu mentre spostava il Cavallo che acquisì la certezza di una connessione tra le mosse sulla scacchiera e le sensazioni che provava subito dopo. Ma erano solo sensazioni? Quell'ultima mossa aveva provocato un cambiamento nell'assetto della cucina: una sedia era balzata all'altro capo della stanza ed un quadro era comparso nella parete di fronte. Non ricordava di aver mai visto quel dipinto ma, se ne rendeva

conto lui stesso, lo stupore scemava col passare dei secondi come se i cambiamenti esterni si trasmettessero piano piano anche a lui. Un'improvvisa ondata di panico gli fece rimettere a posto il pezzo appena mosso; l'effetto lo sorprese ancora di più: la sedia tornò al proprio posto e il quadrò sparì.

Guardò costernato la scacchiera. Ogni mossa provocava un cambiamento nel mondo reale, cambiamento che poteva venire riassorbito rifacendo la partita al contrario. Nascose la faccia tra le mani. «Dio mio» pensò, «sono impazzito» e sperò con tutto se stesso che, riaperti gli occhi, l'incubo finisse.

Ma la scacchiera era ancora là, coi suoi sinistri riflessi luminosi. Non era possibile, doveva avere sognato. E, invece, una consapevolezza più profonda gli diceva di no, che era vero, che stava vivendo quell'esperienza straordinaria e che non era il caso di toccare pezzi e scacchiera.

Ma perché non muovere ancora? Aveva visto come fosse possibile rifare le mosse, tornare indietro, che cosa temere dunque? La curiosità ebbe il sopravvento e riprese a spingere pezzi mentre intorno a sé lo scenario cambiava altrettanto repentino. La casa si trasformava, scompariva, si ricomponeva. Poi avvenne un fatto che lo bloccò. Aveva appena sollevato il primo pezzo catturato e stava per riporlo ai margini della scacchiera quando gli sparì tra le dita. La consapevolezza del passo senza ritorno lo colpì come una frustata.

Non osò sollevare lo sguardo dalla scacchiera per timore di vedere che cosa era diventata la casa, gli strani arbusti che lo circondavano gli facevano già abbastanza paura. Mosse ancora ed ancora alla ricerca di una parvenza di normalità. Immerso nel proprio incubo muoveva con frenesia, incapace di controllare le conseguenze delle mosse. I pezzi diminuivano a vista d'occhio ed allo scaccomatto l'intero gioco sparì.

Era di nuovo circondato da pareti; scure, sembravano animate di vita propria.

Sentì il bisogno irrefrenabile di uscire. La porta si aprì davanti a lui inondando l'interno con il caldo manto solare. Fuori il mondo era inconsueto... no, poco normale, rifletté, macché, era quello di sempre. Grosse ruote circolavano in strada e macchinari complicati svolgevano i lavori consueti.

Dimentico di tutto trascinò i tentacoli fuori dalla porta e si immise nel turbinoso flusso della città.

Alberto Vanasco

L'uomo in nero

1977

Titolo originale *Philidor y cya*

Traduzione di Mario Leoncini

Introduzione

di Mario Leoncini

«Chi muove il giocatore che muove il pezzo?» e «quale dio, dietro Dio, questa trama ordisce?» si domandavano il poeta persiano Omar Khayam e lo scrittore Luis Borges, lontani nel tempo e di culture diverse ma ammaliati entrambi dal fascino simbolico del “gioco incomparabile”, come il sacerdote modenese Lorenzo Ponziani lo definì nel XVII secolo. A questa domanda lo scrittore argentino Alberto Vanasco (1925-1993) dà una risposta davvero originale.

Questo simpatico racconto, pubblicato nel 1977 nell'antologia *Memorias del futuro* mi fu spedito in lingua originale dal noto scrittore di fantascienza Lino Aldani. Lo tradussi e lo feci pubblicare in Italia su *Eteroscacco* nel 1989, da cui fu ripreso e ripubblicato, in quello stesso anno, sulla rivista dei giocatori per corrispondenza *Telescacco*.

L'uomo in nero

Moholly aveva sempre pensato che i campioni di scacchi fossero coloro che più s'avvicinavano ai grandi poeti. Come loro viaggiavano con pochi bagagli; liberi, senza altre masserizie se non il proprio talento, portando in sé tutte le risorse. Le creazioni degli uni e degli altri, inoltre, si pubblicavano sulle riviste in forma di brevi e misteriose composizioni dalle linee corte e succinte. Il pubblico, da parte sua, analizzava e commentava questi concisi lavori e si dedicava con coscienza allo studio ed al riepilogo dei loro libri; dunque, in ultima analisi, nell'intimo s'intendevano perfettamente gli uni con gli altri.

Infine tanto i poeti che gli scacchisti lavoravano sopra una materia che pareva essere in ogni istante sul punto di esaurirsi.

Moholly, è chiaro, ammirava i poeti e gli scacchisti ma non aveva mai tentato di scrivere un poema sebbene più volte si fosse ostinato di fronte alla scacchiera

(quando trovava un avversario); disgraziatamente aveva potuto vincere solo qualche bambino del rione cui insegnava i rudimenti del gioco e che, in poco tempo, lo sconfiggeva con facilità.

Quella sera Moholly aveva percorso inutilmente la sala principale del circolo senza incontrare nessuno disposto a giocare con lui. Il suo modo di giocare non solo non era eccelso ma era considerato sconveniente dai suoi eventuali avversari.

Era solito attaccare subito, sacrificando tutti i pezzi che poteva e in poche mosse rimaneva col Re solo e, inevitabilmente, gli davano matto. Certe volte aveva ricostruito le partite di Morphy⁶ che gli ispiravano questa tattica intrepida, ma lui non era Morphy. Tuttavia insisteva in quel gioco funesto e rimase fino a tardi nel salone di gioco con la speranza d'una vittima compiacente. Da dove veniva quell'ossessione per gli scacchi? Gliel'aveva inculcata suo padre. Il vecchio Moholly era solito partecipare ai tornei di seconda categoria e, stando a quel che si diceva, in una certa occasione aveva pattato con un maestro internazionale durante una simultanea. Il vecchio Moholly aveva insegnato a giocare a suo figlio all'età di cinque anni ma non s'era mai preso la briga di spiegargli le sottigliezze né le speculazioni delle aperture né quelle dei finali né, almeno, dello sviluppo; si limitava a invadere il suo campo con una delle Torri o con la Donna e lo lasciava senza pezzi in poche mosse. Da qui, di sicuro, proveniva la rabbia, l'impotenza, la disperazione frenetica dei suoi attacchi ciechi che non tenevano conto delle perdite e, probabilmente, essa era pure la causa della sua fissazione, della sua caparbia con quel gioco: era suo padre che cercava di sconfiggere allora ed ora, di fargli perdere la testa sopra la scacchiera.

Nonostante queste premesse un fatto casuale modificò la sua vita. Il vicepresidente del circolo, vincitore dell'ultimo torneo interno, lo vide assorto e trepidante nell'attesa che qualcuno si degnasse a contendere con lui che, preso a compatimento, lo invitò a giocare. Moholly, emozionato, prese posto di fronte ad una delle scacchiere e il vicepresidente occupò la posizione opposta. Sorteggiato il colore gli toccarono i bianchi. Moholly, cautamente, spinse il pedone di Re.

1.e4

Il vicepresidente, senza esitare, rispose con la Difesa Siciliana⁷.

1. ... c5

Al che Moholly, a sua volta, replicò:

2.Cf3

Che, ricordava, era la continuazione appropriata. Il suo avversario giocò allora:

2. ... d6 e poi

3.d4 c:d4

Quando Moholly vide la presa del pedone rimase a bocca aperta di fronte al suo avversario senza saper che fare. Prendere il pedone gli pareva troppo semplice: era ovvio e temeva di cadere in una trappola. Fu in quel momento che l'uomo in nero fece la sua comparsa. Sbucato da qualche parte del salone, forse dall'entrata stessa, s'era portato vicino a lui. Moholly non l'aveva mai visto prima.

⁶ Paul Morphy (1837-1884), famoso scacchista statunitense. (N.d.R.)

⁷ La Difesa Siciliana è considerata l'apertura degli scacchi più usata dal Nero. Deve il suo nome a Pietro Carrera, giocatore siciliano del Seicento che per primo la sostenne apertamente. (N.d.R.)

Lo guardò fuggacemente un po' con stupore che qualcuno presenziasse una sua partita ed un altro po' per giustificare la sua titubanza.

L'uomo in nero aveva i capelli lunghi e splendenti, schiacciati violentemente da un lato all'altro e il suo volto impassibile era lungo e grigio cenere, con grandi sopracciglia e occhi inespressivi.

— Cavallo prende pedone — disse solo l'uomo in nero.

Moholly sollevò la testa irritato, scandalizzato che qualcuno arrivasse a tanto; era la prima volta che un terzo osasse suggerire una mossa, era vietato commentare la partita in corso. Tuttavia il vicepresidente pareva non avere udito: continuava a fissare la scacchiera con un lieve sorriso sulle labbra.

— Cavallo prende pedone — insisté, perentorio, l'uomo in nero.

Moholly attese qualche secondo poi, con somma prudenza, tolse il pedone avversario e al suo posto vi pose il Cavallo. Il vicepresidente, senza titubare, mosse a sua volta uno dei Cavalli:

4. ... Cf6

— Cavallo in e3 — disse telegraficamente l'uomo in nero.

Moholly, un po' più fiducioso, s'affrettò a muovere il pezzo che gli era stato indicato e così andarono avanti mossa dopo mossa senza che nessuno ponesse attenzione a quella complicità un po' scorretta.

Venti minuti dopo il vicepresidente fece cadere il proprio Re e la partita terminava con la chiara vittoria di Moholly tra l'acclamazione generale: gran parte del pubblico s'era radunato intorno a lui a metà gioco e quando finirono nessuno trascurò di stringergli la mano e di felicitarsi vivamente con ammirazione.

Il vincitore cercò di localizzare il suo momentaneo compare per ringraziarlo ma era già scomparso. Quella stessa notte, perciò, Moholly fu invitato a partecipare al successivo campionato ed a far parte della squadra del circolo.

Naturalmente da allora ogni volta che Natalio Moholly si metteva di fronte ad una scacchiera per ottenere, con suo stupore, un'altra sonante vittoria di portata storica, l'uomo in nero appariva, da qualche angolo dell'hotel, del circolo e del casinò internazionale, al principio del campionato e cominciava a sussurrargli le sue ineffabili ed infallibili parole, senza che nessuno desse segno di udirlo, né, almeno, di tenerlo in conto.

Giocò e trionfò a Stuttgart, a Zurigo, a L'Avana, a Mar del Plata. A Praga un giorno tentò di trovare l'uomo in nero per domandargli chi fosse, quali scopi si proponesse, che cosa sperasse d'ottenere da quell'insolita associazione. Controllò alberghi, locande, percorse negozi e parchi, camminò per colli e monti senza trovare il minimo indizio. In cambio una notte, mentre Moholly stava sorvegliando un porto al bar dell'hotel Hilton di Montreal, l'uomo in nero gli s'avvita per domandargli:

— Le piace la musica?

— No. Non m'intendo di musica — disse Moholly. — Perché?

— Non ha importanza — concluse l'altro e scomparve prima che Moholly fosse in grado di reagire e trattenerlo. Non tornò più a parlargli salvo nel consueto telegrafico

modo. Tuttavia un giorno vide un ritratto di Philidor⁸ sulla copertina di una copia del suo trattato e gli parve di riconoscere il suo uomo in nero. Presto, però, si scordò di questa circostanza.

Finché, infine, Natalio Moholly dovette confrontarsi a Varsavia col campione del mondo, il russo Ivan Turiavič. Nessuno era più sicuro di lui di vincere in quella massima competizione. Una serie di partite magistrali ed il campionato del mondo sarebbe stato suo.

Quando fu il giorno, la tavola con la scacchiera si ergeva sola al centro dell'immensa sala del municipio e le riviste e il pubblico specializzato riempivano i corridoi laterali.

Moholly si diresse sul posto e si pose di fronte a Ivan Turiavič, entrambi sotto la potente luce dei riflettori televisivi.

L'uomo in nero emerse dalla moltitudine e si mise di lato. Però, quando stavano sul punto di cominciare il gioco, un altro uomo in nero, accigliato e taciturno come il suo, salì da un angolo e si diresse verso Ivan Turiavič.

Moholly guardò sconcertato il suo compagno ma niente traspariva dal suo volto salvo la lugubrità di sempre.

— Pedone in d4 — disse l'uomo in nero di Moholly.

— Cavallo in f6 — disse l'uomo in nero di Ivan Turiavič.

— Pedone in c4 — aggiunse l'uno.

— Pedone in e6 — continuò l'altro. Essi obbedivano ed i due uomini lugubri proseguivano il duello.

Moholly perdé quella partita ed anche le sue speranze di diventare un campione.

Quando tutto finì i due uomini in nero s'abbracciarono. Uno di loro pose la mano sopra le spalle dell'altro e, come due vecchi amici, s'allontanarono.

— Non ti vedo dal campionato di Monaco del 1924 — disse l'uomo in nero di Natalio Moholly. — Mi hai vinto una bella partita. Congratulazioni.

— Grazie — disse l'uomo in nero di Ivan Turiavič. — T'avverto che sto preparando un campione per il 1978, a Napoli.

— Anch'io ne sto preparando uno.

— Ci rivedremo ancora, allora — replicò l'altro e, sottobraccio, scomparirono tra la folla come due vecchi amici.

⁸ François-André Danican Philidor (1726-1795) è considerato il primo vero interprete del gioco degli scacchi come lo intendiamo oggi. (N.d.R.)

Kate Bogue

Partita con Robespierre

Dalla rivista *Le grandi firme*, quindicinale di novelle, 1° aprile 1934
Ripubblicato su *L'Italia Scacchistica*, Milano, 7/2001

Introduzione

di Mario Leoncini

Fin dalle più antiche leggende nordiche cui tra l'altro Ingmar Bergman si ispirò per Il Settimo Sigillo, il tema del gioco che ha in palio la vita è assai sfruttato nella letteratura scacchistica. In questo racconto lo si espone in una versione inconsueta che, singolarmente lo rende al contempo più delicato e realisticamente drammatico: la vita in palio non è la propria ma quella della persona amata e il premio della partita, come l'identità dell'avversario di Robespierre è, in apparenza, altro. Robespierre, al pari di Voltaire, Rousseau, Diderot e De Musset, frequentò abitualmente il Café de la Regence, ritrovo degli scacchisti parigini. Si dice che vi abbia incontrato il giovane Bonaparte, dopo che questi ebbe riconquistato Tolone.

Partita con Robespierre

— Matto! — L'incanto era rotto.

Dei mormorii si elevarono nella sala.

— Guarda! Il cittadino Robespierre ha meno fortuna agli scacchi che nelle altre partite più serie ch'egli gioca.

— Ma chi è, dunque, questo giovane che l'ha sconfitto a due riprese consecutive? Finora non lo si era mai visto, qui.

Il primo dei due interlocutori alzò le spalle con indifferenza. Come sarebbe stato possibile interessarsi ad uno sconosciuto qualunque, in un tempo in cui ognuno si vedeva scomparire d'attorno, quotidianamente, i propri amici l'uno dopo l'altro?... D'altra parte, in quel momento tutte le conversazioni si erano interrotte, poiché Robespierre accennava a parlare.

— Ancora una partita! — egli gridò. — È da molto tempo che non m'incontro con un così abile avversario.

Il giovine bruno e delicato, che era seduto di fronte a lui, levò gli occhi verso il pendolo e scosse la testa: — Si fa tardi, cittadino — osservò.

— Non importa! Si rifiuta forse qualcosa a me? — L'insistenza con la quale egli aveva sottolineato l'ultima parola, la nota imperiosa che vibrava nella sua voce tuttavia flemmatica, sembrarono influenzare il giovane, il quale finì per acconsentire, ma come a malincuore.

— Guarda: ecco la posta che ti propongo — riprese l'avversario estraendo dalla sua tasca parecchie pezze d'oro e facendole tintinnare nel depositarle sul tavolo di marmo.

— No, no, per nulla al mondo vorrò vuotare la tua borsa, cittadino — riprese il giovine vincitore con una disinvoltura che divertì quanto contrariò il suo avversario. — Tutto ciò che io ti domando, se ancora guadagno, è che tu mi dia un esemplare della tua firma. È la sola posta che mi sia grato accettare.

Così dicendo, egli trasse un foglio, lo spiegò e lo adagiò sul tavolo accanto alla scacchiera.

— Sia. — fece Robespierre, distratto.

In realtà, egli non aveva proposto una scommessa che per trattenere il suo avversario la cui sicurezza l'aveva punto sul vivo. In materia politica, la sua impassibilità era divenuta proverbiale, ma, nel gioco, egli aveva le sue debolezze e gli riusciva penoso subire una sconfitta.

Benché la notte volgesse al termine, vi era ancora folla al *Café de la Régence*. Evidentemente, tutti avevano l'impressione che fosse inutile cercare un sonno che si rifiutava di venire; poiché si era parlato più diffusamente del solito che, in quei giorni, i prigionieri erano stati destinati alle carrette e le carrette a Samson e alla ghigliottina. Il popolo stesso aveva finito per stancarsi di questa funebre monotonia. Ed allora, perché recarsi a riposare quando si sa che l'incubo vi attende? Qui, al contrario, in questa sala dalle pompose decorazioni di marmo e di dorature, dove non abbondavano le discussioni più serie che non fossero nei riguardi di una partita caldamente disputata, era ancora possibile regalarsi l'illusione di una sicurezza relativa. D'altronde, Massimiliano Robespierre non sembrava dimenticare ogni considerazione esteriore per immergersi unicamente nella passione del gioco?

— Si crederebbe che il ragazzo abbia impegnato una fortuna di questa partita! — esclamavano gli astanti, considerando con quale visibile tensione di spirito il giovane avversario di Robespierre concertava le sue mosse, seguiva attentamente con lo sguardo sicuro ogni fase del gioco, salvo che per alzare, di tanto in tanto, gli occhi verso il pendolo.

Due ore, tre ore... Fra quanto tempo ancora il rotolare delle sinistre carrette avrebbe ripreso a risuonare sui lastricati? Un rumore confuso si fece udire al di fuori, sulla piazza del Palais Royal. Oh! Qualcosa di molto banale: semplicemente qualche patriota ubriaco che deambulava urlando: — Abbasso gli aristocratici. — Eppure, questo clamore, così abituale, produsse un singolare effetto su Robespierre, poiché egli trasalì improvvisamente all'udirlo. Era stato sorpreso in mezzo alle sue riflessioni, o piuttosto aveva sentito un avvertimento del giorno non lontano in cui questo grido di «Abbasso gli aristocratici» sarebbe diventato quello di «Abbasso Robespierre!»

Nondimeno, dopo un istante appena, egli si era già ricomposto, contrariato di essersi lasciato tradire momentaneamente così, lui, che si vantava di possedere nervi d'acciaio e, per dissimulare il suo dispetto, scoperse vivamente, troppo vivamente, uno dei suoi Cavalli.

Questa mossa imprudente doveva essergli fatale.

— Matto! — gridava nuovamente, cinque minuti dopo, il suo giovine avversario, con voce soffocata. Per la terza volta, Robespierre dovette dichiararsi vinto.

— Tu volevi, se non mi sbaglio, un esemplare della mia firma... questo, volevi, no? — egli domandò accettando la sua disfatta con una calma filosofica.

Il delicato giovine tese verso di lui il foglio, con delle dita che tremavano un poco. Robespierre vi gettò sopra uno sguardo distratto, quindi, improvvisamente, la penna in mano, aggrottò i sopraccigli e appuntò vivamente gli occhi in viso al suo compagno.

— Come? — esclamò, concentrando su di lui quello sguardo acciaiato che tante volte aveva tenuto la plebaglia in rispetto. — Tu hai avuto l'audacia di beffarti di me? Tu mi hai teso una trappola per farmi sottoscrivere un ordine di grazia in favore di un maledetto aristocratico? Un'altra volta — egli aggiunse con un tono sarcastico — metterò i miei ultimi scrupoli in tasca e ti restituirò il foglio piegato. Sarà più sicuro, poiché tu sembri dimenticare un po' troppo che simili sotterfugi, quando sono sventati, possono talvolta costar cari a coloro che ne fanno uso.

— Ho sempre udito dire, cittadino, che sei un uomo di parola, — rispose il giovine senza lasciar scorgere la minima emozione.

Il suo tono freddo e il suo atteggiamento impassibile provocarono su Robespierre una più viva impressione di quanto non avrebbero potuto fare le più eloquenti suppliche né le più arroganti risposte, e, due secondi dopo, il giovane vincitore, che non poteva credere ai suoi occhi, guardava con meraviglia le undici lettere scarabocchiate di traverso che costituivano quel nome onnipotente e che attestavano ormai la riuscita del suo tentativo disperato.

— I miei complimenti per la tua sagacità, cittadino, — gli gettò Robespierre alzandosi per prendere congedo.

— Cittadina, — rettificò laconicamente, sottovoce, il suo avversario, la cui figura si delineava più evanescente ancora sotto i primi bagliori dell'alba che trasparivano ai vetri.

Dall'alto della sua vecchia cornice, sospesa nella galleria degli antenati, l'avo contemplava ancora i suoi discendenti. L'artista che ha dipinto la tela si è messo d'impegno del meglio per rendere il modello accessibile all'ammirazione della sua epoca insipida. Ma quando si guarda il ritratto della nonna remota che è di fronte a quello del nonno, ci si rende conto che gli occhi neri di lei hanno un'audacia e le sue labbra una piega risoluta che contribuiscono molto a spiegare la temeraria partita a scacchi ch'ella intraprese un giorno con Robespierre per salvare la vita a suo marito.

Anonimo

Il gambetto dei tre marinai

1942

Introduzione

di Mario Leoncini

Stampato anonimo su Chess del marzo 1942, Il gambetto dei tre marinai fu tradotto in italiano dopo trent'anni da Gianni Aonzo per Scacco nel febbraio 1972. Dopo altri trent'anni sorprende come il racconto abbia assunto nuovi ed imprevedibili modi di essere letto che nemmeno l'autore poteva immaginare.

Più che gli scacchi come perdizione – come per semplicità scrissi in un articolo su Gli scacchi nella fantascienza (L'eterno Adamo n. 3, aprile-giugno 1992) – il leitmotiv di questo racconto va ricercato piuttosto nel do ut des di faustiana memoria.

L'ignoranza e l'indifferenza verso gli scacchi da parte dei marinai non li allontanano da Dio per il gioco in sé, né li possono condurre alla perdita della propria identità ed alla pazzia. Rimane il baratto che peraltro essi non hanno compiuto anche se non rinnegato per intero. Ma il gioco è vissuto quasi con indifferenza, senza malizia, senza vanità, fino all'accettazione naturale del prodigio finale.

Nel '42, nel '72 od ancora nel '92 questa ancor breve introduzione poteva essere considerata esaustiva. Ma il lettore del 2002, investito del primo caso – vero o presunto che sia – di uso dei palmari scacchistici tattili in un torneo a tavolino e del dibattito che ne è scaturito, non può fare a meno di pensare a quello che va sotto il nome di “doping informatico”. Ancora una volta la scienza ha raggiunto la magia.

Il gambetto dei tre marinai

Anni fa me ne stavo una sera seduto in un'antica taverna ad Over proprio di fronte al porto. Mentre ero lì, entrarono tre mai marinai reduci da un lungo viaggio nel Sud Pacifico. Uno di loro che aveva sotto il braccio una scacchiera e un sacchetto di pezzi, chiese ad alta voce se c'era qualcuno per una partita. Uno straniero, che seduto in un angolo stava bevendo un boccale di birra, disse di essere un professionista. I marinai risposero subito che loro tre assieme lo sfidavano ad una sterlina per partita. Lo sfidato allora si presentò:

— Sono Staviokratz — disse, ma per i marinai questo nome non disse nulla.

Io conoscevo Staviokratz solo di fama e fui lieto di avere la possibilità di vederlo giocare. Era famoso e tutti ammiravano il suo genio, il suo gioco brillante era studiato ed analizzato da tutti gli scacchisti. Dopo essersi presentato non aggiunse altro. Infatti non era stato lui a chiedere di giocare, ma i tre marinai i quali stabilirono anche la posta.

Staviokratz per signorilità concesse loro la prima mossa. Non poteva quindi comportarsi più correttamente di così.

La partita iniziò. I marinai avevano uno strano modo di comportarsi. Prima di ogni mossa si piegavano sul tavolo bisbigliando tra di loro. Il campione vinse subito tre pedoni, poi un Cavallo e poco dopo un Alfieri. Staviokratz giocava distaccato, col suo naturale stile calmo e sicuro, ma improvvisamente dopo una decina di mosse m'accorsi che era sorpreso. Osservò attentamente la scacchiera e i suoi avversari, quindi riprese a giocare più deciso e guadagnò altri due pedoni. Mentre lo guardavo, mi accorsi che era a disagio e mi balenò l'idea, per quanto irrealistico potesse sembrare, che il grande campione stesse per perdere. Il suo viso denotava sorpresa e rabbia e dopo alcune mosse si arrese.

Slaviokratz chiese allora dove avevano imparato quella loro apertura.

— Ci è venuta in mente così sul momento, — risposero i tre marinai.

Fece altre domande, quali porti avevano toccato, con chi giocavano, da dove venivano. Evidentemente pensava, come del resto anch'io, che avevano imparato quel gambetto straordinario in qualche possedimento spagnolo, magari da qualche giovane campione locale ancora sconosciuto in Europa. Non era infatti assolutamente pensabile che gli inventori fossero quei tre marinai. Ma gli fu solo risposto con cenni e mezze parole.

Slaviokratz chiese la rivincita aggiungendo che ora toccava a lui la prima mossa. I marinai acconsentirono e rimessi a posto i propri pezzi bianchi, attesero che l'avversario muovesse per primo con i pezzi neri. Era un incidente banalissimo, ma dimostrò che essi non sapevano nemmeno che il Bianco muove sempre per primo.

Slaviokratz giocò la sua apertura, convinto che i marinai non potevano conoscerla, dal momento che ignoravano chi fosse Slaviokratz. Nel frattempo io osservavo attentamente i marinai e capii che uno di loro, Bunnion, non conosceva neppure le mosse. Studiai poi gli altri due, Bailey e Sloggs, per capire chi dei tre fosse la mente. Udendo Bailey sussurrare — Muovi quello con la testa di Cavallo — mi resi conto

che costui non conosceva neppure il nome dei pezzi. Non rimaneva che Sloggs, la cui espressione rozza era simile a quella dei suoi due amici.

Anche questa volta dopo una ventina di mosse Slaviokratz perse la partita. Una cosa simile non era mai successa ed il giorno dopo incontrato Sloggs lo sfidai a fare per due sterline una partita da solo contro di me. Si rifiutò di giocare con soldi in palio, ma fu d'accordo per una partita amichevole. Commise tanti di quegli errori che benché io fossi un pessimo giocatore, gli diedi facilmente matto.

Durante il gioco scoprii che Sloggs, il migliore di loro tre, era anche lui un pessimo giocatore e ciò aumentò la mia perplessità, sapendo che i tre riuscivano, anche se in maniera spiegabile, a battere senza difficoltà un giocatore della forza ed abilità di Slaviokratz. Sfruttai il fatto che Sloggs era solo e dopo avergli fatto bere tutto il rum che voleva, in un momento di particolare euforia riuscii a convincerlo a parlarmi del loro segreto.

— Erano anni — mi sussurrò a bassa voce — che noi tre navigavamo sullo stesso clipper⁹ lungo le rotte del Sud Pacifico, quando Bill, un nostro quarto amico, morì. L'unica cosa che possedeva, era una sfera di cristallo che tempo prima aveva avuto da uno strano tipo a Cuba. Morto Bill prendemmo questa sfera e da allora iniziammo a giocare a scacchi per una sterlina a partita, battendo sempre tutti.

— Ma come potete giocare a scacchi con una sfera di cristallo? — chiesi incredulo.

— Guardandola ci vedi dentro i pezzi come sono messi sulla scacchiera e dopo ogni mossa dell'avversario vedi nella sfera, già fatta la mossa che dobbiamo fare noi. Quindi basta che spostiamo i pezzi come li vediamo nel cristallo. E guai se non lo facciamo. La visione nella sfera s'intorbidisce e se la fissi stai male, e di notte ti vengono gl'incubi.

— Ma chi era lo strano tipo che diede a Bill questa sfera?

— Era uno con un aspetto strano; anche giocando alla cieca non aveva mai trovato uno più forte di lui. E poi — mi sussurrò quasi con terrore — per contropartita Bill gli diede la sua anima. Bill era comunque dannato e non aveva niente da perdere; nel cambio fu il povero Bill a guadagnarci.

— Ma perché giocate sempre in tre?

— Vedi, noi non abbiamo dato niente per avere la sfera di cristallo, avendola presa dopo la morte di Bill. Se avessimo dato qualcosa in cambio, la situazione sarebbe differente ma ormai non essendoci più Bill non c'è più mente da fare. L'accordo che aveva fatto Bill, l'anima contro la sfera, può valere anche per noi che adesso abbiamo questa sfera. Abbiamo quindi deciso di rimanere sempre uniti tutti e tre e giocare sempre assieme. Se uno di noi muore continuano gli altri due, finché morto l'ultimo ci ritroveremo tutti e tre all'inferno. Noi, caro amico, non temiamo la morte ma non siamo così in gamba come Bill, che non aveva neppure paura dell'inferno.

Solo allora mi fu chiaro perché Sloggs aveva perso con me così facilmente.

Per quanto Sloggs avesse con sé la sfera, aveva giocato senza guardarla appunto perché era solo. Mi disse che era grande come un uovo ma non ci fu modo di convincerlo a mostrarmela. Dato che i tre passavano tutto il tempo alla vecchia

⁹ I clipper furono veloci navi a vela a tre alberi adibite al trasporto delle merci su rotte oceaniche che furono utilizzate sul finire del XIX secolo. Il nome in inglese indica "andare veloci". (N.d.R.)

taverna, cercai in seguito di riallacciare il discorso su questo argomento interessante e misterioso, ma non riuscii a cavar loro di bocca nulla d'interessante.

Per andare più a fondo li presentai a vari buoni giocatori, mantenendo però segreto, come avevo a suo tempo promesso a Sloggs, il motivo delle loro vittorie. Continuarono a giocare per una sterlina e batterono tutti quelli che incontrarono. Sicuri della loro invincibilità con l'andar del tempo persero un po' la testa ed incominciarono a fare stranezze. Ai migliori maestri concedevano il vantaggio di Donna ed al campione del Regno unito concedettero il vantaggio di tutti e sette i pezzi, giocando e battendolo solo con la fila dei pedoni! Alla fine di questa incredibile sfida, appena il campione subì il matto la sfera di cristallo si polverizzò.

In passato non avevano mai mostrato sorpresa o gioia nel vincere e anche questa volta accettarono quanto era successo con calma e senza reazioni. Subito dopo s'imbarcarono, ognuno su un veliero differente e ripresero la via del mare. E nessuno seppe più nulla dei tre più fantastici giocateli che il mondo abbia mai avuto...

François Rabelais

Gargantua e Pantagruele

(estratto)

1532

Traduzione di Gildo Passini
Formiggini editore, Roma 1925

CAPITOLO XXIV

*Come qualmente fu fatto, in presenza della Quinta,
un allegro ballo in forma di torneo*

Finita la cena fu fatto in presenza della Dama un ballo a modo di torneo, degno non solamente d'essere guardato, ma anche di memoria eterna. Per incominciare fu steso sul pavimento un ampio tappeto vellutato, disegnato a forma di scacchiera, cioè a quadrati gialli e bianchi larghi ciascuno tre palmi e quadrati da ogni lato. Entrarono poi nella sala trentadue giovani, dei quali sedici erano vestiti di drappo d'oro, cioè otto giovani ninfe quali quelle che dipingevano gli antichi in compagnia di Diana, un re, una regina, due custodi della rocca, due cavalieri e due arcieri. In simile ordine erano gli altri sedici, ma vestiti di drappo d'argento. E si disposero sul tappeto come segue: i re si tennero sull'ultima linea, sul quarto quadrato, in modo che il re aureo era sul quadrato bianco, il re argenteo sul quadrato giallo; le regine a fianco dei loro re, l'aurea sul quadrato giallo, l'argentea sul quadrato bianco; due arcieri accanto a loro da ciascun lato, come guardie dei loro re e regine.

Presso gli arcieri due cavalieri, presso i cavalieri due custodi. Nella fila vicina davanti a loro erano le otto ninfe.

Tra le due schiere di ninfe restavano vuote quattro file di quadrati.

Ciascuna schiera aveva dalla sua parte i suoi amici vestiti di egual livrea, gli uni di damasco aranciato, gli altri di damasco bianco ed erano otto da ciascun lato con strumenti tutti diversi di gioiosa invenzione, insieme concordanti e melodiosi a meraviglia, varianti di tono, tempo e misura come richiedeva il procedere del ballo; e ciò io trovava ammirabile data la numerosa diversità dei passi, andature, salti, scatti, ritorni fughe, imboscate, ritirate, e sorprese.

Ancor più a mio parere, trascendeva ogni aspettazione, che i ballerini intendessero così subitamente la musica che conveniva al loro avanzare o retrocedere, onde non era finito il suono che si posavano al posto designato nonostante che il loro procedere fosse tutto diverso. Infatti le ninfe, che sono in prima fila, come preste a eccitare il combattimento, marciano contro i loro nemici dritte avanti a sé da un quadro all'altro; salvo la prima mossa nella quale è lecito avanzare di due quadri; esse sole non retrocedono mai. Se avvenga che una di esse giunga alla fila del re nemico, è

coronata regina dal suo re e d'allora in poi assume le stesse mosse e lo stesso privilegio che la regina; altrimenti mai non assaltano i nemici che in linea diagonale, obliquamente e solamente in avanti. Non è tuttavia permesso né a loro né ad altri prendere alcuno dei loro nemici, se, prendendolo, dovessero lasciar scoperta ed esposta la regina. I re si muovono e prendono i loro nemici in tutti i sensi in quadrato e non passano che dal quadrato bianco e vicino, al giallo e inversamente; solo, alla prima mossa, se la loro fila fosse trovata vuota d'altri ufficiali, eccetto i custodi, li possono mettere al loro posto e ritirarsi accanto a loro. Le regine si muovono e prendono con più grande libertà che tutti gli altri: cioè in ogni punto e in ogni maniera; in linea dritta a qualunque distanza loro piaccia, purché le caselle non siano occupate dai loro; e anche in diagonale purché siano dei loro colori.

Gli arcieri si muovono tanto in avanti che indietro, sia lontano che vicino. E parimenti anch'essi non variano mai il colore della loro prima posizione. I cavalieri si muovono e prendono in forma lineare scavalcando una casella, anche fosse occupata o dai propri o dai nemici. Si posano a destra o a sinistra cambiando di colore, ciò che è grandemente dannoso alla parte avversa e degno d'osservazione poiché non prendono mai se non a faccia aperta.

I custodi marciano e prendono davanti a sé, tanto a destra che a sinistra tanto indietro che avanti come i re, e possono muoversi lontano quanto vogliano in linea vuota; ciò che non fanno i re.

La legge comune alle due parti e il fine ultimo del combattimento era assediare e chiudere il re della parte avversa in maniera che non potesse evadere da nessuna parte. E chiuso questo, non potendo fuggire né esser soccorso da' suoi cessava il combattimento e il re assediato perdeva. Per garantirlo da questo inconveniente non v'è alcuno o alcuna della sua schiera che non offra la propria vita e si prendono gli uni gli altri da ogni luogo seguendo il suono della musica. Quando alcuno prendeva un prigioniero di parte contraria, facendogli la riverenza, gli batteva dolcemente sulla mano destra, lo metteva fuori dal tappeto e ne occupava il posto. Se avveniva che uno dei re fosse per esser preso, non era lecito alla parte avversa prenderlo; anzi era fatto rigoroso comando a quello che l'aveva scoperto e lo minacciava di presa, di fargli una profonda riverenza e avvertirlo dicendo: Dio vi guardi! affinché fosse soccorso e coperto da' suoi ufficiali, oppure cambiasse posto se per avventura non potesse esser soccorso.

Né tuttavia era preso dalla parte avversaria, ma salutato col ginocchio sinistro a terra dicendogli: Buon giorno.

E così finiva il torneo.

CAPITOLO XXV.

Come qualmente combattono i trentadue ballerini.

Poste così nelle loro caselle le due compagnie, i musici cominciarono a suonare insieme con intonazione marziale assai spaventevole come suonassero all'assalto. Vediamo le due schiere fremere e rinsaldarsi per ben combattere al momento del cozzo, allorché siano chiamate fuori del loro accampamento. Quando improvvi-

samente i musici della schiera argentea cessarono, suonarono solamente gli strumenti della schiera aurea. Con che si dava il segnale che la schiera aurea assaliva. E ciò seguì ben presto poiché a un nuovo suono vedemmo che la ninfa posta davanti alla regina compì un giro intero a sinistra verso il suo re, come domandando licenza d'entrare in combattimento e, insieme, salutò anche tutta la sua compagnia. Poi avanzò due caselle in buona modestia e fece riverenza con un piede alla schiera avversaria che ella assaliva.

Cessarono allora di suonare i musici aurei, ricominciarono gli argentei. Qui non è a passar sotto silenzio che avendo la ninfa salutato con un giro il suo re e la sua compagnia, essi, per non restare oziosi, la risalutarono parimenti compiendo un giro intero a sinistra; meno la regina la quale si girò a destra verso il suo re e fu questo saluto osservato da tutti gli avanzanti durante tutto il corso del ballo, così pure la risposta al saluto tanto di una schiera come dell'altra.

Al suono de' musici argentei s'avanzò la ninfa argentea, la quale era disposta davanti alla sua regina, salutò graziosamente il re e tutta la sua compagnia, cui essi del pari risposero, come fu detto degli aurei, salvoché gli argentei giravano a destra e la regina a sinistra. La ninfa si posò sul secondo quadrato avanti, e facendo riverenza all'avversario, si tenne di fronte alla prima ninfa aurea senza distanza alcuna, come pronte a combattere, salvoché esse non colpiscono che di fianco. Le loro compagne le seguono tanto le auree che le argentee, in figura intercalare e là fanno come finta di scaramucciare tantoché la ninfa aurea, che prima era entrata in campo, battendo sulla mano a una ninfa argentea a sinistra, la mise fuori di combattimento e occupò il suo posto; ma ben presto a un nuovo suono dei musici, anch'essa fu colpita dall'arciere argentato. Una ninfa aurea lo fece ritirare altrove; il cavaliere argenteo uscì dal campo; la regina si collocò davanti al suo re.

Allora il re argenteo cambiò posto temendo la furia della regina aurea e si trasse al posto del suo custode a destra, il quale posto gli sembrava munitissimo e ben difeso.

I due cavalieri che stavano a sinistra, tanto l'aureo che l'argenteo, avanzano e fanno ampie prese di ninfe avversarie (che non potevano ritirarsi indietro). Massimamente il cavaliere aureo il quale mette ogni sua cura alla presa delle ninfe. Ma il cavaliere argenteo pensò una mossa più importante: dissimulando il suo disegno, una volta che poteva prendere una ninfa aurea, la lascia e passa oltre e tanto fece che riuscì ad introdursi presso i nemici in luogo dove salutò il re aureo e disse: «Dio vi guardi!» La schiera aurea a quell'avvertimento di soccorrere il suo re, fremé tutta; non che essa non potesse facilmente dar pronto soccorso al re, ma perché, salvando il re perdevano il loro custode destro senza rimedio.

Il re aureo si ritirò dunque a sinistra, e il cavaliere argenteo prese il custode aureo; ciò che costituì una grave perdita. Tuttavia la schiera aurea delibera di vendicarsi e circonda da ogni lato il cavaliere argenteo affinché non possa fuggire e salvarsi dalle loro mani; esso fa mille sforzi per uscire; i suoi ricorrono a mille astuzie per garantirlo, ma alfine la regina aurea lo prende.

La schiera aurea, priva d'uno de' suoi sostegni, si sforza e a torto e a traverso cerca modo di vendicarsi, abbastanza incautamente e fa molto danno tra l'oste nemica. La schiera argentea dissimula e attende l'ora della rivincita e presenta una delle sue ninfe

alla regina aurea avendole teso un'imboscata segreta, tanto che alla presa della ninfa poco mancò che l'arciere aureo non sorprendesse la regina argentea.

Il cavaliere aureo tenta la presa del re e della regina argentea e dice: «Buon giorno!» L'arciere argenteo lo salva; egli fu preso da una ninfa aurea e questa presa da una ninfa argentea.

La battaglia fu aspra. I custodi escono dalle loro sedi al soccorso. Tutto è mischia pericolosa. Enyo ancora non si dichiara. Una volta gli argentei caricano fino alla tenda del re aureo; subito sono respinti.

La regina aurea, tra gli altri, compie grandi prodezze: con una avanzata prende l'arciere e con una mossa di fianco prende il custode argenteo. Ciò vedendo la regina argentea si avvanza e fulmina con pari ardimento: e prende l'ultimo custode aureo e parimenti qualche ninfa.

Le due regine combatterono lungamente, procurando sia di sorprendersi reciprocamente, sia di salvarsi e di proteggere i loro re. Finalmente la regina aurea prese l'argentea, ma subito dopo ella fu presa dall'arciere argenteo.

Al re aureo restavano solamente tre ninfe, un arciere e un custode; al re argenteo restavano tre ninfe e il cavaliere destro; ciò fu cagione che in seguito combatterono più cautamente e lentamente.

I due re sembravano dolenti d'aver perduto le loro dame regine tanto amate e tutto il loro studio e sforzo era volto ad elevarne altre, se potessero, traendole dal numero delle loro ninfe, alla dignità e al matrimonio, per amarle gioiosamente, con promesse certe di farle regine se penetrassero fino all'ultima fila del re nemico.

Le auree anticipano e da esse è creata una nuova regina alla quale pongono in capo una corona e mettono nuova acconciatura.

Le argentee seguono parimenti, e non mancava più una linea che una d'esse non fosse creata nuova regina; ma in quel luogo stava in agguato il custode aureo; pertanto ella si stette tranquilla.

La nuova regina aurea volle mostrarsi, alla sua assunzione, forte, valorosa, bellicosa. Compì grandi geste attraverso il campo. Ma frattanto il cavaliere argenteo prese il custode aureo che faceva guardia ai confini del campo; in questo modo fu fatta una nuova regina argentea la quale similmente volle mostrarsi valorosa alla sua nuova assunzione. Il combattimento fu rinnovato con più ardore di prima; mille astuzie, mille assalti, mille mosse furono fatte e dall'una e dall'altra parte, finché la regina argentea entrò clandestinamente nella tenda del re aureo, dicendo: «Dio vi guardi!». Il re non poté esser soccorso che dalla sua nuova regina. Questa non ebbe alcuna difficoltà a impegnarsi per salvarlo. Allora il cavaliere argenteo volteggiando da ogni parte si portò presso la sua regina e misero il re aureo in tale pericolo che, per salvarsi gli convenne perdere la sua regina. Ma il re aureo prese il cavaliere argenteo.

Ciononostante l'arciere aureo, con due ninfe che restavano, difendevano a tutto potere il loro re, ma alla fine furono tutti presi e messi fuori dal campo e il re aureo rimase solo. Allora tutta la schiera argentea gli disse con profonda riverenza: «Buon giorno!» e il re argenteo restò vincitore. Dopo quel saluto le due compagnie di musicisti cominciarono a suonare insieme, come in segno di vittoria. Così ebbe fine quel primo ballo con tanta allegrezza, gesti sì piacevoli, contegno sì onesto, grazie sì rare che i

nostri spiriti si allietarono di risa come gente in estasi e non a torto ci sembrava che fossimo trasportati alle sovrane delizie e alla suprema felicità del cielo Olimpico.

Finito il primo torneo, le due schiere tornarono alle loro posizioni primitive e come avevano combattuto avanti, cominciarono a combattere la seconda volta, salvoché la musica accelerò la misura d'un mezzo tempo, e totalmente differenti furono anche le mosse. Vidi allora che la regina aurea come irritata dalla rotta del suo esercito, evocata dalla intonazione della musica, si mise in campo fin sulle prime con un arciere e un cavaliere e poco mancò non sorprendesse il re argenteo nella sua tenda in mezzo ai suoi uffiziali. Poi vedendo scoperto il suo disegno, tanto si schermì tra le schiere e tante sconfisse ninfe argentee e altri uffiziali, ch'era una pietà vedere. Avreste detto fosse una novella Pantesilea regina delle Amazzoni, fulminante pel campo dei Greci; ma poco durò questo disordine poichè gli argentei, frementi alla perdita dei loro, dissimulando tuttavia il loro duolo, lanciarono occultamente in imboscata un arciere in un angolo lontano e un cavaliere errante, dai quali fu presa e messa fuori del campo. I restanti furono ben presto disfatti. Così ella sarà un'altra volta più accorta, si terrà presso il suo re, non si scosterà troppo, e quando converrà moversi si moverà ben altrimenti accompagnata.

Restarono dunque vincitori gli argentei come prima.

Per il terzo e ultimo ballo le due schiere si tennero in piedi come dianzi e mi parvero mostrar visi più gai e risoluti che nei due precedenti. E la musica fu serrata nella misura più che di *hemiole*, con intonazione frigia e bellica come quella che inventò un tempo Marsia.

Cominciarono dunque a piroettare e iniziarono un meraviglioso combattimento, con tale leggerezza che in una battuta della musica facevano quattro mosse con le riverenze in giro convenienti come più sopra abbiám detto; talché non erano che salti, sgambetti e volteggiamenti petauristici che s'intrecciavano tra gli uni e gli altri. E vedendoli piroettare sopra un solo piede dopo fatta la riverenza, li comparavamo al movimento d'una trottola quando i bimbi per gioco la fanno girare a colpi di sferza e il giro è sì rapido che il movimento pare immobilità, e la trottola sembra quieta, non moversi, anzi *dormire*, come essi dicono. E segnandovi su un punto di qualche colore, alla nostra vista sembra essere non più punto, ma linea continua come saviamente ha rilevato il Cusano in materia ben divina.

Là non udivano che batter di mani e segnali reiterati a ogni difficoltà da una parte e dall'altra. Non vi fu mai un Catone tanto severo, né un Crasso, l'antenato tanto alieno dal ridere, né un Timone d'Atene tanto misantropo, né un Eraclito tanto aborrente da ciò ch'è proprio della natura umana, cioè il ridere, che non avessero perduto la loro gravità vedendo quei giovani e le regine e le ninfe, al suono di quella musica rapidissima, moversi, avanzare, saltare, volteggiare, sgambettare, piroettare sì rapidamente in cinquecento maniere diverse e con tale destrezza che mai l'uno era all'altro d'impaccio. Tanto minore era il numero di quelli che restavano in campo, tanto più grande era il piacere di vedere le astuzie e le scappatoie usate per sorprendersi l'un l'altro secondo che la musica indicava.

Vi dirò di più, se lo spettacolo più che umano confondeva i nostri sensi, stupiva i nostri spiriti e ci metteva fuori di noi, ancor più erano i nostri cuori commossi e impressionati al suono della musica. Sono indotto a credere che probabilmente con

modulazioni non dissimili Ismenia eccitasse Alessandro il Grande, quando essendo a tavola e desinando tranquillamente, balzò su d'un tratto e impugnò le armi.

Nel terzo torneo il re aureo fu vincitore.

Durante quelle danze la Dama invisibilmente sparì, né più la vedemmo. Ma fummo condotti fuori dai micheletti di Geber, e fummo iscritti nelle funzioni da essa ordinate. Poi discesi al porto Mateotecne c'imbarcammo sulle nostre navi sentendo che avevamo vento in poppa, laddove, se non ne avessimo profittato, appena l'avremmo ritrovato dopo tre quarti di luna.

Mario Leoncini

Porta tra i mondi

febbraio 2002

I

Quando il telefono squillò, Geroslav Ludwin, giornalista esperto in storia del Divino Oriente, non sapeva che quella telefonata avrebbe cambiato in modo profondo la sua vita ma, come se avesse un presentimento, lasciò squillare a lungo l'apparecchio prima di rispondere.

Dall'altro capo della linea il direttore lo convocò nel suo ufficio. Aveva rapporti quotidiani con Queen, l'anziano ed autorevole direttore del giornale più venduto in Occidente, e gli bastò ascoltare il suo tono di voce per capire che qualche decisione importante era stata presa e che era venuto il momento di comunicargliela.

Queen lasciò che si accomodasse dall'altra parte della scrivania. Lo squadrò bene come a cercare conferma che la decisione era giusta. Quando parlò fu per dire una sola parola, pronunciata in modo secco per quel tanto che lo permetteva la dolcezza del suono e l'alone mistico che la circondava: — Obesam — e fu come se il rombo di un terremoto avesse scosso le pareti.

Ludwin soppesò quel suono. Obesam, la capitale sacra del Divino Oriente; Obesam la città spirituale per eccellenza; Obesam il luogo che ogni divinatoriale doveva visitare almeno una volta nella vita; Obesam la città interdetta agli Occidentali; Obesam, la terra dove ogni anno si compiva il Miracolo della Mistica.

Passarono solo alcuni secondi prima che Queen riprendesse la parola ma quel che disse rimase scolpito in modo indelebile nella memoria di Ludwin per il resto dei suoi giorni. — Tu — riprese indicandolo teatralmente col dito. — Tu sarai ad Obesam il giorno del Miracolo della Mistica.

Come inchiodato alla sedia Ludwin non riusciva ad aprire bocca.

Il direttore si appoggiò alla scrivania. Come toltosi il peso di quanto aveva da comunicare, ora il suo incedere appariva più sciolto e il suo atteggiamento aveva assunto un tono meno formale. — Il Governo ha ricevuto un permesso straordinario per la presenza di un Occidentale: il primo nella storia della città. Hanno deciso di mandare un giornalista e si sono rivolti a noi. Il nostro giornale manderà il migliore dei suoi elementi: te.

Katia Semionova lo affrontò nel corridoio. — Sai bene che quell'incarico era mio — disse. La faccia da monella falsamente imbronciata la rendeva ancora più attraente.

Ludwin arrossì, avvertì il rossore ingiustificato e si sentì un idiota. Non aveva rubato niente a nessuno, tanto meno a Katia e lei lo sapeva bene, tanto più che come donna non aveva nessuna possibilità di essere ammessa nei luoghi sacri del Divino Oriente. Ma non riuscì a parlare; le dita di Katia si posarono sulle sue labbra in segno di silenzio.

— Sss — fece. — Non cercare di giustificarti. Tanto non ti perdonerò mai.

Lo trascinò nel suo ufficio, costringerlo a sedersi su una scomoda poltroncina mentre lei, seduta sulla scrivania, lo dominava.

— Quando parti?

La guardò, dal basso in alto. — Se farà bel tempo fra tre giorni. Il Governo mi mette a disposizione un aereo a pale per Root. Un battello mi porterà in zona in altri due e infine arriverò alle porte della città con una carrozza o con la macchina a vapore dell'ambasciata d'Occidente.

Katia sembrò soppesare quelle parole. — Addirittura un aereo... — Si tirò giù dalla scrivania e sedette nella poltrona accanto alla sua. — Hai pensato a che cosa portare con te?

— Gli attrezzi del mestiere — rispose Ludwin. — Carta, penna e una macchina fotografica. Mi mancherà la mia macchina per scrivere ma non posso portarmi dietro un marchingegno di venti chili.

Katia sorrise. Gli pizzicò il braccio e andò a raccogliere qualcosa sotto la scrivania.

Grande quanto un foglio di carta tra le sue mani comparve una piccola macchina per scrivere. — È un modello portatile, pesa meno di mezzo chilo. — Gliela porse.

— Uuuh. Ma è fantastica. Avevo letto dei progressi della tecnica in questo settore ma vederne una è un'altra cosa! — Accarezzò i tasti quasi con voluttà. Non sembrava credere ai propri occhi. Premette un tasto fino quasi a far sbattere il carattere sul nastro inchiostrato.

Lei sorrise: — L'ho comprata per te, per il tuo viaggio. Servitene per un grande servizio.

II

Vincenzo Vivaldi scese dal volo Roma-New York in perfetto orario alle due del pomeriggio, dopo quasi cinque ore di viaggio. Il nuovissimo software di comunicazione che, da poco più di un mese, interagiva col biochip che aveva impiantato nel cervello, gli permetteva di seguire più cose contemporaneamente. Durante il viaggio, collegato al computer di casa, aveva finito di scrivere una relazione aziendale, aveva prenotato un albergo e noleggiato un'automobile a New York, aveva spedito una e-mail al dottor Rosenthal in cui annunciava il suo arrivo imminente e ne aveva spedita un'altra ad Elena dicendole che la amava e che non riusciva a vivere senza di lei; infine si era assicurato un po' di compagnia ed una promessa di sesso da una biondina dagli occhi scuri per il periodo in cui si sarebbe trattenuto a New York. Non sapeva ancora quanto doveva starci, forse tre, forse quattro giorni. Il tempo necessario a un'ultima visita clinica prima della probabile

sostituzione del biochip cerebrale. Aveva perso l'intera vita dietro a psicologi ed analisti e d'un tratto scopriva che tutti i suoi guai dipendevano dal biochip impiantatogli nel cervello quando aveva cinque anni.

Il segnale satellitare lo guidò all'automobile noleggiata dove la biondina, come da accordo, era ad attenderlo. Era un po' più piccola di quanto si aspettasse e forse anche un po' più rotondetta ma era normale che fosse diversa da come una sola fotografia gliel'aveva fatta immaginare. Non era stata nemmeno la prima scelta ma probabilmente, come capitava, nemmeno lui lo era per lei. Decise che andava bene così; dopotutto era solo per pochi giorni. Anche lei lo squadrò, evidentemente facendo le proprie considerazioni. Ed il fatto che alla fine gli desse la mano significava che, anche se forse non aveva soddisfatto in pieno le sue aspettative, anche lei aveva deciso che non valeva la pena perdere altro tempo per un'ulteriore ricerca.

Vivaldi gliela strinse e la trovò piacevolmente morbida. — Andiamo? — disse ponendo i polpastrelli nell'apposito lettore della portiera per il riconoscimento.

Lei si infilò dentro e lui fece altrettanto dall'altra parte.

— Parlami di te — chiese lei.

Vivaldi mise in moto la macchina. — Sono europeo, vengo dall'Italia per operarmi — spiegò. — Malfunzionamento del biochip cerebrale.

Lei non fece commenti.

Penserà che sono matto, disse tra sé Vivaldi. Non aveva voglia d'entrare nei particolari con un'estranea e cambiò argomento: — Sono anche uno che cambia spesso lavoro. Ho cambiato sei volte lavoro nell'ultima mese. Sempre nel mondo economico, s'intende, perché nella vita non so fare altro.

— Io sono una giramondo — si sentì in obbligo di dire lei. — Faccio la turista perpetua ma soprattutto mi piace conoscere persone. Mi fo mantenere da quelle con cui convivo e non protraggo il mio rapporto oltre quattro o cinque giorni.

Rimasero in silenzio, come se avessero già detto tutto l'uno dell'altra o come se il resto non avesse importanza. Vivaldi l'accostò a sé, più per dovere che per voglia, che ancora non gli era venuta, prese ad accarezzarla. Lei gli si strinse come una gatta in calore. Quel semplice gesto d'intimità fu piacevole.

Vivaldi pensò che non sapeva nemmeno come si chiamasse né d'altra parte lui aveva avuto il modo di dirle il suo nome. Ma che importanza aveva? Si trovava in un Paese straniero, in attesa di un'operazione che avrebbe potuto cambiargli la personalità. E poi amava Elena. Rabbividì: l'avrebbe amata anche dopo? Ci sarebbe stato un Vincenzo Vivaldi, con tutti i suoi timori, le sue ansie, i suoi innamoramenti anche dopo o ce ne sarebbe stato un altro con altri amori, altre ansie, altre idiosincrasie?

Il dottor Rosenthal dette un'ultima occhiata alle carte. — Non sembrano esserci dubbi — disse riponendole sul tavolo. Lo guardò dritto negli occhi. — Sa che se non avesse implementato il nuovo software nessuno si sarebbe accorto del cattivo funzionamento del biochip?

Vivaldi annuì. — Immagino dovrei essere contento ma non le nego che avrei preferito che una semplice pasticca resolvesse i miei problemi. Comunque sia, ora so

che non sono pazzo e so a che cosa erano dovuti i miei malanni. Potrò fare a meno di psichiatri e di inutili medicine.

— Già, le par poco? — domandò Rosenthal.

— Nient'affatto — assentì Vivaldi. — Quali sono i rischi dell'operazione?

Il medico scosse leggermente la testa. — Da un punto di vista chirurgico nessuno, ma questo lo sapeva già.

Vivaldi annuì.

— Sul resto ci sono due scuole. C'è chi pensa che il cambio di biochip non ha alcuna ripercussione sulla psiche e chi invece sì.

— E lei a quale scuola appartiene?

— Io penso che qualsiasi avvenimento, anche questo colloquio, influisca su di noi cambiandoci un po'. La sostituzione di un biochip ha un'influenza maggiore di un semplice colloquio ma non superiore ad un aggiornamento di software come quello che ha sostenuto di recente. Del resto, il suo non è certo il primo caso; la letteratura scientifica fa cenno a sospetti forti cambiamenti di personalità dopo una sostituzione di biochip ma non c'è niente di realmente dimostrato.

— Da un punto di vista razionale sono d'accordo con lei — disse Vivaldi. — Ma non mi vergogno a confessarle che ho paura.

Rosenthal sorrise: — L'avrei anch'io. Ho paura persino del dentista, ma tutte le mie conoscenze mi portano a ritenere che sia ingiustificata.

— Questo mi tranquillizza un po'. Quando pensa di operarmi?

Rosenthal ci pensò prima di rispondere: — Se lei è d'accordo, domattina. E se tutto va bene, come spero, nel tardo pomeriggio saremo in grado di dimetterla.

III

L'ambasciatore d'Occidente ricevette Ludwin con tutti gli onori. Era evidente che doveva avere ricevuto disposizioni precise, segno ulteriore di quanto lo stesso governo tenesse al suo viaggio.

— Eccetto la macchina per le fotografie non potrà portare altri apparecchi tecnici con sé — lo avvertì l'ambasciatore. — Nel Divino Oriente i marchinegni sono mal tollerati e vietati all'interno della città sacra. Abbiamo dovuto dispiegare la nostra migliore diplomazia per fare accettare loro la macchina per le foto.

— Immaginavo queste restrizioni — annuì Ludwin.

— La sua presenza ad Obesam rappresenta già un'eccezione alle regole e non è stato facile fargliene ingoiare un'altra.

— Capisco.

— Saprà anche che teniamo moltissimo alla sua visita.

— Lo so bene — disse Ludwin pensando a come era stato trattato, davvero con i guanti.

— Vede — continuò l'ambasciatore — io abito qui da quasi dieci anni e conosco questa gente meglio di qualunque occidentale — ora il suo tono si era fatto improvvisamente didascalico: — In Occidente si spiega tutto col fanatismo ma quel

che ho visto e sentito mi porta a credere che nel Miracolo della Mistica ci sia davvero qualcosa di inspiegato.

— Mmm, che vuol dire? — Mettiamola così. Come da qualsiasi mago mi aspetto che ci sia gente che si dica convinta di avere assistito a suoi prodigi così da qualsiasi religione mi aspetto che ci siano persone che si dicano miracolate.

— E allora?

— E invece ho la sensazione che qui sia diverso, che ci sia qualcosa di più.

— È solo una sensazione o dispone di prove?

L'ambasciatore si strinse nelle spalle: — Nessuna prova. Ma un'allucinazione di massa non si ripete tutti gli anni e non riguarda tutti, ma proprio tutti, i partecipanti alla cerimonia.

— Capisco. Ma se riguarda tutti quest'anno dovrà coinvolgere anche me.

Il diplomatico assentì con un cenno della testa. — Per l'appunto. Per questo la sua presenza è tanto importante.

Aprì un cassetto e gli porse una specie d'amuleto: — È il lasciapassare.

Ludwin lo rigirò tra le mani. Vi era raffigurato il palmo di una mano in segno di pace.

Infine se lo infilò a mo' di collana.

— Lo tenga sempre con sé, ne va della sua vita. Nel Divino Oriente non esiste la scrittura e per i documenti si usano immagini metalliche.

— Bene — disse Ludwin.

— E faccia buon uso della macchina per fotografare. Dobbiamo sapere esattamente quel che succede. — Dopo un momento di silenzio riprese: — Per il viaggio fino alle porte di Obesam le metteremo a disposizione una macchina a vapore e un autista. Partirà fra quattro giorni, all'alba del giorno stesso della cerimonia. Troverà la stessa macchina a riprenderla quando tutto sarà finito.

Il Gran Sacerdote guardò la folla, sterminata, disposta intorno e, a perdita d'occhio, dietro il grande campo quadrettato su cui sorgevano le statue chiare e scure.

Munito delle insegne del potere si avvicinò all'altare con una punta d'ansia. Il Miracolo si sarebbe compiuto anche con la presenza di un infedele, un uomo proveniente dal blasfemo impero della Tecnica? Lo cercò senza riuscire a scorgerlo.

Sapeva che portava a tracolla una macchina infernale con la quale nel mondo della Tecnica si servivano per mettere su carta le immagini. Scosse la testa. Gli abitanti di Tecnica erano arroganti e ignoranti da rasentare l'idiozia. Come potevano credere di poter riprendere un Miracolo? Una cosa che si sente e che si vede con gli occhi della mente? Il canto della cerimonia che si alzò maestoso dalla folla lo distrasse da questi pensieri.

Alla fine incaricò alcuni iniziati di spostare la statua del ragno di due case in avanti, così come era stato visto l'anno avanti. Decine di migliaia di occhi seguirono col fiato sospeso l'operazione che durò diversi minuti. La statua del ragno, alto diversi metri, fu sollevata e spostata a fatica con l'aiuto delle sole braccia.

Ludwin non perdeva un movimento del Gran Sacerdote e riprendeva l'intera cerimonia scattando innumerevoli fotografie. L'atmosfera era carica di aspettative e alta-

mente suggestiva come c'era da aspettarsi ma per ora non gli pareva stesse succedendo niente di speciale.

Finito lo spostamento, il canto riprese più alto e possente che mai. Poi d'improvviso qualcosa accadde, a lui e a tutti gli altri in contemporanea. Qualcosa di indefinibile sembrava opprimerlo fin quasi a soffocarlo. Le forze gli vennero meno e mentre scivolava a terra, prima di perdere i sensi, ebbe come un'illuminazione. Il cervello sembrò esplodergli: vide il campo e lo vide con occhi diversi. Sentiva che vi si svolgeva una battaglia dal sapore cosmico e che le statue chiare erano come armi di entità nemiche. Per un tempo che non riuscì a valutare capì le regole che stavano seguendo, regole che inutilmente ricercò invano per il resto dei suoi giorni. Vide, o più probabilmente immaginò, perché sapeva di avere gli occhi chiusi, la statua di colore chiaro dello scarafaggio muoversi minacciosamente di due quadrati in diagonale. E prima di perdere conoscenza seppe di decidere, all'unisono con tutti i presenti, lo spostamento della statua del ragno in avanti fino al limite del campo avversario.

Si svegliò dopo quella che gli parve un'infinità di tempo, salvo scoprire in seguito essere trascorsi solo pochi secondi. Anche gli altri si stavano risvegliando e sentì loro vicino come mai si era sentito con altri uomini. Avevano vissuto un'esperienza in modo davvero intimo come in nessuna circostanza gli era accaduto. Qualcosa di inspiegabile era avvenuto ed era conscio di non ricordarla per intero né che sarebbe mai stato creduto.

IV

Uscito dallo studio di Rosenthal, Vivaldi trovò la biondina ad aspettarlo. — Mi operano domani — le comunicò. — Vieni in albergo con me?

Lei non disse niente ma lo seguì all'automobile.

Come ti chiami? — le domandò Vivaldi appena entrati nell'abitacolo.

La donna si strinse nelle spalle. — Ha importanza?

— No — convenne lui mettendo in moto. In realtà non gliene importava niente ma per un momento desiderò d'alimentare la conversazione.

— Elisabeth — disse la donna. — Se ti va chiamami Elli, come fanno tutti.

— Io sono Vincenzo — disse lui.

Seguì un lungo silenzio che nessuno dei due aveva voglia di interrompere. Si erano lasciati alle spalle la clinica immersa nel verde del parco e già si infittivano le case della città.

Il bagliore lo investì come una mazzata. *Oh no, non ora, pensò. Ti prego, non ora.*

Sapeva che cosa stava per capitargli, doveva operarsi proprio perché non riuscendesse più, e ne fu terrorizzato. La macchina era ormai lanciata ed egli, come paralizzato, non riusciva a fermarla.

Mentre l'auto finiva fuori strada si trovò immerso in quello che per certi aspetti era un gioco e per altri una battaglia di portata cosmica di cui gli sfuggiva il significato. Il ragno dei neri si era portato fino all'ultima casa dell'enorme scacchiera ed egli capì la forza di quella terribile mossa che minacciava direttamente le sue schiere difensive.

Come quella che gli parve un'estrema ma efficace risorsa mosse l'unicorno di un passo in avanti e quasi contemporaneamente perse i sensi.

Riaprì gli occhi per vedere Elisabeth imprecare contro di lui: — Stronzo! — urlava furiosa. — Se vuoi ammazzarti fallo! Non me ne frega niente. Ma io non voglio morire.

Mezzo stordito la vide andarsene. Si lasciò scivolare sul sedile; aveva bisogno di riposo.

Qualche tempo dopo un uomo si affacciò al finestrino — Ha bisogno d'aiuto?

Diede un'occhiata dentro. — Ho visto la macchina fuori strada e mi sono fermato... un incidente? Queste ultime parole furono coperte quasi per intero da un elicottero della polizia stradale che volteggiava sopra di loro.

Si scosse. Si sentiva confuso ma intero. — Grazie — rispose Vivaldi — ce la faccio da solo.

V

Il Gran Sacerdote guardò la folla sterminata in attesa del Miracolo della Mistica. Si guardò le mani raggrinzite da vecchio e pensò che la sua memoria non era più quella di una volta. Ricordava di certo male perché non era possibile che un tempo fosse diverso.

Eppure una flebile voce gli diceva, anche se in modo confuso, che la cerimonia era più coinvolgente, che qualcosa di potente accadeva veramente e a tutti in modo indistinto. E non era come ora, dove solo pochi avevano visioni, per di più l'una diversa dalle altre.

E per giunta lui — segreto che lo tormentava da anni — primo sacerdote del Consiglio sciamantico del Divino Oriente, lui che guidava il cammino di milioni di fedeli, non ne aveva più.

Ma scacciò questi pensieri come blasfemi. Che gli dèi gli insinuassero dubbi sulla Fede proprio alla fine della vita?

VI

I risultati delle analisi erano perfetti. Il nuovo biochip funzionava a dovere ma questo lo sapeva senza che ci fosse bisogno di una macchina per confermarglielo. Dal giorno dell'operazione non aveva più avuto l'allucinazione dell'enorme scacchiera.

Era tornato *normale*. Non aveva più visioni. Fu percorso da un brivido. Prima era diverso. Era come se un tempo un sottile filo legasse questo mondo a un altro, tramite un gioco enormemente complicato. Era come se quel gioco avesse aperto uno spiraglio di comunicazione con qualcosa di alieno o forse era esso stesso la lingua la cui chiave interpretativa aveva appena intravisto. Ora quel filo era stato reciso e con esso forse l'unica possibilità di comunicazione. Ma il turbamento di questo pensiero durò un attimo, solo il tempo dovuto allo smarrimento di un momento.

Poul Anderson

Il gioco immortale

1954

Titolo originale *The Immortal Game*

Traduzione di Iva Guglielmi e Gianni Pilo

Raccolto in *Cavalieri cosmici* (*Cosmic Knights*, 1984),

a cura di Isaac Asimov, Martin H. Greenberg e Charles G. Waugh

La prima tromba suonò lontana, chiara e fredda, d'ottone, e Rogard l'Alfiere si mise all'erta. Sollevando gli occhi, guardò attraverso la fila di soldati improvvisamente in movimento, vocianti, lungo l'ampia pianura di Cinnabar e la frontiera, e su verso il Regno di Leukas.

Lontano, lì, attraverso le distanze rosse e nere, in qualche modo irreali, della step-pa, vide la luce del sole balenare sulle armature e colse il remoto sventolio selvaggio dei vessilli sollevati.

— Così è la guerra, — pensò. — Così dobbiamo nuovamente combattere.

— Nuovamente? — Cancellò dalla sua mente la spaventosa oscurità di quella parola. Aveva mai combattuto prima?

Alla sua sinistra, Sir Ocher rideva sonoramente, ed abbassò rumorosamente la visiera sul suo giovane volto gaio. Ciò gli conferì uno strano aspetto disumano: divenne improvvisamente una cosa di metallo splendente e di piume ondegianti senza lineamenti, e l'acciaio echeggiò nella sua voce.

— Ah, un combattimento! Dio sia lodato, Alfiere, poiché iniziavo a temere che mi sarei finito per arrugginire qui.

Lentamente, la mente di Rogard iniziò a produrre stupore.

— Stavi seduto a pensare... prima d'ora? — chiese.

— Ecco... — vi fu un'improvvisa perplessità nel tono. — Penso che ero... Ero io? — Il timore si trasformò in sprezzo. — Ma a chi importa? Devo uccidere alcuni Leukani!

Ocher si sollevò con il suo cavallo finché le grandi ali metalliche rombarono.

Alla destra di Rogard, c'era Flambard il Re, alto nelle sue vesti e con la corona. Sollevò un braccio per farsi ombra agli occhi contro la fiammeggiante luce del sole.

— Stanno mandando Diomes, Ufficiale della Guardia Reale, per primo, — mormorò. — Un buon uomo.

La freddezza del suo tono di voce non si intonava con la mano che stava nervosamente strappando la barba.

Rogard si voltò indietro, fronteggiando le fila di Cinnabar verso la frontiera. Diomes, il soldato del Re Leukan, stava correndo. La lunga lancia mandò un bagliore nella sua mano, lo scudo e l'elmo riflessero la luce implacabile in un lampo furioso, e

Rogard pensò di poter udire il clangore del ferro. Poi quel rumore fu coperto dalle trombe, dai tamburi e dalle grida provenienti dai ranghi di Cinnabar, e lui non poté far altro che guardare.

Diomes si lanciò avanti di due quadrati prima di fermarsi sulla frontiera. Poi si fermò, calpestando e spingendo contro la Barriera che improvvisamente lo tratteneva, ed urlò la sfida. Un mormorio si alzò tra i soldati in corazza di Cinnabar, e le lance si sollevarono davanti ai vessilli al vento.

La voce di Re Flambard era acuta quando si piegò in avanti e toccò il soldato della Guardia con lo scettro.

— Vai, Carlon! Vai a fermarlo!

— Sì, Sire.

La tozza figura di Carlon si inchinò, poi girò intorno e corse, tenendo la lancia in alto, fin quando raggiunse la frontiera. Allora Diomes e lui rimasero faccia a faccia, ringhiandosi l'un l'altro attraverso la Barriera e, per un istante, Rogard si chiese cosa avessero fatto quei due, un tempo di qualche anno dannato e dimenticato, perché ci fosse un tale odio fra di loro.

— Lasciatemi andare, Sire!

La voce di Ocher risuonò soprannaturale dalle fessure per gli occhi della visiera dell'elmo. Il cavallo alato pestava gli zoccoli sulla dura terra rossa, e la lunga lancia mandò un arco lampeggiante.

— Lasciatemi andare al prossimo turno.

— No, Sir Ocher, — disse la voce di una donna. — Non ancora. Ci sarà abbastanza da fare per noi due, più tardi, questo stesso giorno.

Guardando oltre Flambard, l'Alfiere vide la sua Regina, Evyan la Buona, e ci fu qualcosa in lui che cadde e si ruppe in fiamme. La Regina di Cinnabar dagli occhi grigi era molto alta e amabile, lì in piedi nella sua armatura, mentre guardava la battaglia che infuriava. Il suo giovane volto abbronzato era racchiuso nell'elmo d'acciaio, ma una ciocca ribelle volteggiava al vento, e lei la scostò con una mano guantata mentre l'altra sfoderava la sua spada serpeggiante.

— Ora possa Dio rinforzare le nostre armate, — disse, e la sua voce era bassa e dolce.

Rogard si serrò il mantello più stretto intorno al corpo e voltò il capo ornato di mitra da una parte con un sospiro. Ma provocava una spiacevole invidia per Columbard, l'Alfiere della Regina di Cinnabar.

Rombarono i tamburi dai ranghi Leukani, e ne uscì un altro soldato correndo. Rogard ispirò sibilando, poiché quest'uomo arrivò fino a fermarsi alla destra di Diomes. Ed il viso del nuovo arrivato era teso e pallido per la paura. Non c'erano Barriere tra di lui e Carlon.

— A morire, — mormorò Flambard tra i denti. — Hanno mandato quel ragazzo a morire.

Carlon ringhiò ed avanzò sul Leukano. Non aveva alternative: se avesse aspettato, sarebbe stato ucciso, ed il suo Re non gli aveva comandato di aspettare. Balzò, la lancia mandò un bagliore, ed il soldato Leukano vacillò e giacque vuotamente scomposto nel nero quadrato.

— Primo Sangue! — urlò Evyan, sollevando la spada e facendone balenare raggi di sole. — Primo Sangue per noi!

— Sì, è così, — pensò Rogard tetramente. — Ma Re Mikillati aveva un motivo per sacrificare quell'uomo. Forse avremmo dovuto lasciar morire Carlon. Carlon il coraggioso, Carlon il forte, Carlon l'amante del ridere. Forse lo avremmo dovuto lasciar morire.

Allora fu abbassata la Barriera per l'Alfiere Asator di Leukas, ed egli arrivò silenziosamente giù per i rossi quadrati, alto e freddo nelle sue scintillanti vesti bianche, fin quando si fermò sulla frontiera. Rogard pensò di poter scorgere gli occhi di Asator mentre scorrevano su Cinnabar. L'Alfiere Leukano si teneva pronto a correre dentro con la sua grande mazza in caso Flambard, per sicurezza, avesse cercato di sostituirsi con il Conte Ferric, come la Legge permetteva.

Legge?

Non c'era tempo per chiedersi cosa fosse la Legge, o perché le si dovesse obbedire, o che cosa fosse venuto prima di questo momento di battaglia. La Regina Evyan si era voltata e gridava al soldato Raddic, il soldato della Guardia del proprio Cavaliere Sir Cupran: — Vai! Fermo!

Raddic le lanciò uno sguardo d'amore, e corse, pesante nella sua cotta di maglia, su verso la frontiera. Lì si fermarono, lui ed Asator: non ci sarebbe stata nessuna Barriera tra di loro se avessero entrambi fatto un movimento laterale.

«Ben fatto! Oh, ben fatto, mia Regina!» pensò Rogard contento. Poiché, anche se Asator non si fosse allontanato, ma avesse ucciso Raddic, si sarebbe trovato nel quadrato di Raddic, e la sua minaccia si sarebbe infranta contro un muro di lance. «Si ritirerà, si ritirerà....

Il ferro ruggì quando la mazza di Asator si schiantò attraverso l'elmo ed il cranio, e Raddic, il soldato della Guardia cadde.

Evyan gridò, una volta soltanto.

— Io l'ho mandato! Io l'ho mandato!

Poi prese a correre.

— Signora!

Rogard si scagliò contro la Barriera. Non poteva muoversi, era lì incatenato nel suo quadrato, bloccato ed ostacolato da una Legge che non capiva, mentre la sua Signora correva verso la morte.

— O Evyan, Evyan!

In linea retta, come un giavellotto in volo, correva la Regina di Cinnabar. Voltandosi, sforzandosi di guardare nella sua direzione, Rogard la vide saltare la frontiera e fermarsi contro la Barriera che delimitava il limite sinistro del Regno, oltre il quale restava soltanto l'oscurità dello spaventoso confine del mondo. Lì roteò su se stessa per fronteggiare i ranghi sbigottiti di Leukani, ed il suo urlo fu trasportato indietro come il grido di un falco che piomba sulla preda: — Mikillati! Difenditi!

Uno scoppio di ovazioni soffocò la risposta, ma Rogard vide, al limite del suo campo visivo, con quanta fretta Re Mikillati si portava dalla linea dell'attacco della Regina, alla roccaforte dell'Alfiere Asator.

Ora, pensò con fierezza Rogard, ora il regnante vestito di bianco non potrà cercar riparo presso uno dei suoi Conti. Evyan aveva rubato la sua più grande protezione.

— Salve, mia Regina!

E, con uno scoppio di risa, Ocher colpì con gli speroni il suo cavallo. Le ali iniziarono a battere, facendo sventolare il mantello di Rogard, mentre il Cavaliere si lanciava oltre la testa del proprio soldato della Guardia andando a posarsi due quadrati davanti all'Alfiere. Rogard frenò la sua rabbia; avrebbe voluto essere lui a seguire Evyan. Ma Ocher era una scelta migliore.

Oh, molto migliore! Rogard restò senza fiato quando il suo sguardo si posò sul campo di battaglia. Nel balzo successivo, Ocher poteva abbattere Diomes, e poi, tra loro, lui ed Evyan potevano intrappolare Mikillati!

Per un po' questa perplessità preoccupò l'Alfiere. Perché degli uomini sarebbero dovuti morire per prendere il Re di qualcun altro? Che cosa c'era nella Legge che diceva che i Re dovevano combattere per il dominio del mondo e...

— Attenta a te, Regina!

Sir Merkon, Cavaliere del Re di Leukas, fece un balzo simile a quello di Ocher. Il respiro di Rogard risuonò nella sua gola con amarezza, e pensò che ci dovessero essere lacrime negli occhi luminosi di Evyan. Lentamente, allora, la Regina si ritirò di due quadrati lungo il margine, fin quando si fermò davanti al soldato della Guardia del Conte Ferric. Manteneva ancora una buona posizione dalla quale attaccare, ma non quanto l'altra.

Boan, il soldato della Guardia della Regina Leucan Dolora, si mosse di un quadrato in avanti, in modo da proteggere il grande Diomes da Ocher. Ocher ringhiò e saltò davanti a Evyan, in modo da stare tra lei e la frontiera: liberandole il passaggio e togliendo la sua protezione a Carlon.

Merkon saltò nello stesso modo, atterrando così da fronteggiare Ocher, con la frontiera tra di loro. Rogard strinse la sua mazza e la vista gli si offuscò; i Leukani si stavano chiudendo su Evyan.

— Ulfar! — gridò il Vescovo del Re. — Ulfar, puoi aiutarla?

Il gagliardo vecchio sottufficiale che faceva parte della Guardia dell'Alfiere della Regina annuì senza profferir parola e corse un quadrato avanti. La sua lancia minacciò l'Alfiere Asator, che ringhiò al suo indirizzo... ora non c'era alcuna Barriera tra i due!

Merlos di Leukas fece un altro alto balzo, atterrando tre quadrati davanti a Rogard.

— Attenta a te! — abbaiò la sua voce dall'elmo senza volto. — Attenta a te, Regina!

Non c'era ora tempo perché Ulfar uccidesse Asator. I grandi cocchi di Evyan si guardavano intorno; poi, con una rapida decisione, si mosse tra Merkon e Ocher. Oh, fu una mossa deliziosa! Al di là della rabbia che covava nel petto, Rogard rise.

Il soldato della Guardia del Cavaliere del Re di Leukas sferragliò due quadrati avanti, sollevando la lancia contro Ocher. Doveva aver preso coraggio per poter stare davanti ad Evyan stessa; ma la Regina di Cinnabar si accorse che, se lo avesse abbattuto, la Regina di Leukas l'avrebbe uccisa.

— Liberati, Ocher! — urlò. — Scappa!

Ocher inveisì ed evitò il pericolo con un balzo, atterrando davanti al soldato della Guardia di Rogard.

L'Alfiere del Re si morse un labbro e tentò di fermare il tremito delle sue membra. Come bruciava il sole! La sua luce era una cataratta di secco fuoco bianco sugli aridi quadrati rossi e neri. Stava sospeso immobile, enorme nel cielo indistinto mentre gli uomini affannavano nelle armature. Il suono delle trombe e del ferro, degli zoccoli, delle ali, ed il calpestio dei piedi, si elevava alto sul debole vento che soffiava sul mondo.

Non c'era mai stato nient'altro se non questa guerra senza senso: non ce ne sarebbero dovute essere altre, e quando Rogard cercò di pensare al momento in cui era iniziato il combattimento, o al momento in cui sarebbe terminato, trovò solo un abisso di tenebra.

Il Conte Rafaeon di Leukas fece un passo verso il suo Re: una figura torreggiante di ferro pronta a combattere. Evyan lanciò un grido.

— Ulfar!, — urlò. — Ulfar, è il tuo momento!

Il soldato della Guardia di Columbard rise sonoramente. Sollevando la lancia si spostò nel quadrato accanto a Asator. L'Alfiere dalle bianche vesti sollevò la mazza, vana e debole, e poi rotolò nella polvere ai piedi di Ulfar. Gli uomini di Cinnabar urlarono e fecero risuonare le spade sugli scudi.

Rogard non partecipò al trionfo. Asator, pensò cupamente, doveva essere in ogni modo sacrificato. Il Re Mikillati aveva qualcosa d'altro in mente.

Fu un colpo per lui vedere il soldato della Guardia del Conte Rafaeon correre avanti di due quadrati ed urlare ad Evyan di stare in guardia. Andando su tutte le furie, la Regina di Cinnabar si ritirò di un quadrato. Rogard vide con dolore come in quel momento il Re Flambard fosse senza protezione, con i soldati disseminati per il campo e l'esercito di Leukas che marciava. Ma la Regina Dolora pensò, afferrandosi freneticamente ad una speranza, la Regina Dolora... la sua fredda bellezza era proprio aperta ad un forte attacco.

Il soldato che aveva condotto indietro Evyan, fece un balzo attraverso la frontiera.

— Attenta a te, Regina! — urlò di nuovo. Era un piccolo guerriero scarmigliato con l'elmo e il corsetto impolverati. Evyan impreccò, una pesante bestemmia da soldato, e si mosse di un quadrato in avanti per porre una Barriera fra di loro. Il soldato sogghignò impudentemente sotto i baffi.

— E a nostro danno: è un giorno inutile e maledetto.

Rogard tentò ancora una volta di muoversi dal suo quadrato e di andare in soccorso di Evyan, ma il suo desiderio non bastava a trasportarlo. La Barriera lo tratteneva, invisibile e invalicabile, come la Legge lo tratteneva, la crudele ed insensibile Legge che diceva che un uomo doveva aspettare e guardare la sua Signora morire, ed egli inveì per l'amarezza di tutto ciò e cadde in una grigia attesa.

Le trombe alzarono le loro gole di ottone, i tamburi rombarono, e la Regina Dolora di Leukas avanzò impettita verso la battaglia. Era alta, bianca e bella come il ghiaccio, il suo volto scolpito ed immobile nella sua alterigia sotto l'elmo coronato, e si fermò due quadrati davanti a suo marito incombendo su Carlon. Dietro di lei, il suo Alfiere Sorkas si tenne pronto nella sua roccaforte, sollevando la mazza nelle mani. Carlon di Cinnabar sputò ai piedi della Regina Dolora, e lei lo guardò con freddi occhi blu, poi volse lo sguardo. Il caldo vento secco non scompigliava i suoi lunghi capelli chiari; era come una statua, in piedi lì ad aspettare.

— Ocher, — disse Evyan debolmente, — lasciami libero il passaggio.

— Non mi piace ritirarmi, mia Signora, — rispose con voce debole.

— Neanche a me, — disse Evyan, — ma devo avere una via di scampo aperta. Combatteremo ancora.

Lentamente, Ocher si ritirò indietro verso la sua postazione di partenza. Evyan ridacchiò, poi un ghigno obliquo rigò il suo giovane volto.

Rogard la stava guardando con tanta tensione che non vide cosa stesse accadendo fin quando un gran fragore di ferro gli fece girare la testa. Poi vide l'Alfiere Sorkas, in piedi nel quadrato di Carlon con la mazza insanguinata nelle mani, e Carlon morto ai suoi piedi.

— Carlon, le tue mani sono vuote, la vita è scivolata via e c'è un'interminabile oscurità che si solleva in te che amavi il mondo. Buona notte, mio Carlon, buona notte.

— Madame... — l'Alfiere Sorkas parlava tranquillamente, soffiando un po': c'era un sorriso sul suo volto astuto. — Mi rincresce, Madame, che... ah....

— Sì. Ti devo lasciare.

Evyan scosse la testa, come se fosse stata colpita, e si mosse di un quadrato indietro e lateralmente. Poi, voltandosi, lanciò uno sguardo da aquila lungo i quadrati neri verso il Conte Aracles di Leukas. Distolse lo sguardo nervosamente, come se volesse rannicchiarsi dietro i tre soldati che gli facevano la guardia. Evyan tirò un profondo respiro, emettendo un singhiozzo dai polmoni.

Sir Theutas, il Cavaliere di Dolora, balzò dalla sua roccaforte, per porsi tra Evyan, ed il Conte. Rogard si chiese tristemente se intendesse uccidere Ulfar il soldato; poteva farlo ora. Ulfar guardava il Cavaliere rannicchiato: sollevò la lancia ed attese il suo destino.

— Rogard!

L'Alfiere balzò e, per momento, ebbe davanti agli occhi solo tenebra striata di fuoco.

— Rogard, a me! A me, ed aiutali a scomparire dal mondo!

— Era la voce di Evyan.

Era in piedi nella sua armatura segnata ed ammaccata: manteneva alta la spada e, su quel campo tormentato, stava ridendo per una speranza appena sorta. Rogard non poté urlare la sua risposta. Non c'erano parole. Ma sollevò la mazza e corse.

I quadrati neri scivolavano sotto i suoi piedi, e lui calpestava il suolo, serrando i denti, tendendo i muscoli con uno splendore rinascente sentendo tutto il mondo cantare. Alla frontiera si fermò sapendo come ciò fosse un desiderio di Evyan, benché non potesse dire come lo sapeva. Poi si voltò e, con occhi spalancati, guardò indietro quel campo di ferro e rovine.

Tranne che per un soldato, Cinnabar era ora libera dalle forze Leukane, Evyan era salva, e ora si stava preparando uno scontro come il primo soffio di un ciclone. Davanti a lui c'erano gli orgogliosi vessilli di Leukas: bisognava spingerli nella polvere! Ora bisognava galoppare con Evyan fino alla postazione di Mikillati!

— Vai, Cavaliere, — rimbombò la voce di Ulfar che stava alla destra dell'Alfiere e guardava con audacia il Cavaliere bianco che avrebbe potuto ucciderlo. « Fagli passare un brutto momento.

Delle ali batterono in cielo, e Theutas scese volteggiando ed atterrò alla sinistra di Rogard. Nella calda luce del sole, il metallo azzurrato della sua armatura splendeva come acqua corrente. Il cavallo soffiò piroettando e sbattendo le ali; sedeva comodamente, la lancia ondeggiava nella sua presa, l'elmo era rivolto verso Flambard. Ancora un altro balzo, calcolò freneticamente Rogard, ed avrebbe potuto assalire il Re di Cinnabar. Oppure... no... un unico salto da lì, ed avrebbe infilzato Evyan sulla lancia.

— E c'è una Barriera fra di noi!

— Stai in guardia, Regina!

La voce arrogante del Leukano rimbombò sorda dalla maschera d'acciaio.

— Realmente lo vorrei, Sir Cavaliere!

C'era l'eco di una risata nel tono di Evyan. Allora, lievemente, si affrettò lungo la fila di quadrati neri. Passò accanto a Rogard, sorridendogli mentre correva ed egli tentò di restituirle il sorriso ma il suo volto era irrigidito. Evyan, Evyan: si stava spingendo da sola nelle postazioni nemiche!

Si sentì il fragore ed il clangore del ferro. Il soldato della Guardia Bianca che si pose sulla sua strada vacillò e cadde ai suoi piedi. Sollevò debolmente un pugno, ed uno stridore di morte si alzò dalla polvere: — Sii maledetto; sii maledetto, Mikillati sii maledetto perché sei stato uno sciocco a lasciarmi qui a morire... no, no, no...

Evyan restò a gambe larghe sul corpo e rise di nuovo proprio sul volto del Conte Aracles. Questi si rannicchiò leccandosi le labbra: non poteva muoversi contro di lei, ma lei poteva annientarlo con un altro passo. Accanto a Rogard, Ulfar, urlò, e le trombe di Cinnabar risuonarono nelle retrovie.

Ora si doveva lanciare il grande attacco! Rogard gettò uno sguardo fugace all'Alfiere Sorkas. La forma chinata dal bianco mantello, stava scivolando in avanti, la mazza gli ondeggiava libera in una mano, e c'era un piccolo sorriso sonnolento sul suo volto pallido. Nessuno sgomento...?

Sorkas si fermò, fronteggiando Rogard e fece un sorriso un po' più ampio, digrignando i denti.

— Puoi uccidermi se vuoi, — disse debolmente. — Ma lo vuoi?

Per un momento Rogard esitò. Fracassare quella testa...!

— Rogard! Rogard, a me!

Il grido di Evyan diede una scossa all'Alfiere del Re. Ora capì quale fosse il piano della Regina, e questo lo abbagliò tanto che dimenticò tutto il resto. — Leukas è nostro!

Corse velocemente. Diomes e Boan gli lanciarono un urlo mentre passava fra loro, che sfioravano la Barriera con lance impotenti. Superò la Regina Dolora, il cui dolce viso sembrava fuso in acciaio, e i cui occhi lo seguirono mentre si scagliava sulla pianura di Leukas. Allora non ci fu tempo per pensare: il Conte Rafaeon apparve davanti a lui, e Rogard oltrepassò l'ultimo confine verso la zona centrale del nemico.

Il Conte sollevò l'ascia insignificante. La Legge stabiliva la morte per lui, e Rogard respinse il debole colpo. Il colpo della sua mazza lo scosse internamente, facendogli sbattere le mascelle. L'armatura di Rafaeon si accartocciò rumorosamente mentre cadeva lentamente al suolo. Per un po' artigliò il nero terreno, duro come il ferro, poi giacque in silenzio.

— Hanno ucciso Raddic e Carlon... Noi tre, soldati della Guardia, un Vescovo ed un Conte: ora dobbiamo esser solo macellai! Evyan, Evyan, Regina Guerriera, questa è la tua vittoria!

Diomes di Leukas ruggì e balzò attraverso la frontiera. Inutile, era condannato alle tenebre. L'agile figura di Evyan si mosse contro Aracles: la sua spada fiammeggiò ed il Conte rovinò ai suoi piedi. La sua voce era come un tizzone.

— Difenditi, Re!

Voltandosi, Rogard seppe che Mikillati sarebbe stato proprio accanto a lui. C'era una Barriera tra i due uomini, ma Mikillati doveva allontanarsi da Evyan, per cui fece un passo avanti e lateralmente. Fissando il suo volto, Rogard sentì un improvviso gelo. Non si delineava nessuna sconfitta: era astuzia e consapevolezza ed un saldo desiderio d'acciaio... — Cosa stava programmando Leukas?

Evyan scosse la testa, ed il vento le agitò una ciocca di capelli.

— Li abbiamo, Rogard! — urlò.

Lontano e debole, attraverso il rumore e la confusione della battaglia, le trombe di Cinnabar suonarono l'ordine del Re. Rogard vide, fissando nella foschia, che Flambard stava prendendo precauzioni. Sir Theatus era ancora una minaccia, lì accanto a Sorkas. Sir Cupran di Cinnabar si lanciò pesantemente a terra davanti al soldato della Guardia della Regina, coprendo il percorso che Theutas doveva seguire per mettere in pericolo Flambard.

Saggio, ma... Rogard guardò nuovamente il bianco volto raggelato di Mikillati, ed era come se un alito di freddo gli fosse soffiato attraverso. Improvvisamente si chiese perché combattessero. Per la vittoria, sì, per il dominio del mondo... ma quando avrebbero vinto la battaglia, cosa sarebbe accaduto allora?

Non riusciva a pensare oltre a quel momento. La sua mente indietreggiava davanti ad un orrore che non poteva nominare. In quell'istante seppe con grande freddezza che quella non era la prima guerra al mondo: ce ne erano state altre prima, e ce ne sarebbero state altre ancora. — Vittoria è morte.

Ma Evyan, la gloriosa Evyan, non poteva morire. Avrebbe regnato su tutto il mondo e...

Balenò l'acciaio, Merkon di Leukas si sollevò in avanti, ed un salto da tigre lo portò sul soldato della Guardia di Ocher. Il soldato urlò, una sola volta, mentre cadeva sotto gli zoccoli che lo calpestavano e dilaniavano, ma fu soffocato dall'urlo del cavaliere Leukano.

— Difenditi, Flambard! Difenditi!

Rogard boccheggiò. Era come un soffio nel ventre. Aveva trionfato sul mondo ed ora, in un unico slancio era portato a vacillare. Theutas agitò la lancia, Sorkas la mazza, Diomes emise un muggito da toro... In qualche modo, incredibilmente in qualche modo, i guerrieri di Leukas erano entrati in Cinnabar e stavano premendo davanti alla fortezza del Re.

— No, no....

Guardando in basso le lunghe file di quadrati vuoti Rogard vide che Evyan stava piangendo. Voleva correre da lei, tenerla vicino e proteggerla contro il mondo in caduta, ma era chiuso nelle Barriere. Non poteva scuotersi dal suo quadrato, poteva soltanto osservare.

Flambard impreccò vivacemente e si ritirò nella postazione di partenza della sua Regina. I suoi uomini mandarono un urlo e fecero rumore con le armi: c'era ancora una possibilità!

No, non mentre la Legge frena gli uomini, pensò Rogard, non mentre ci sono le Barriere. La vittoria era andata in fumo, e la vittoria e la sconfitta erano similmente tenebra.

Al di là del marito sorridente, la Regina Dolora avanzò maestosamente. Evyan lanciò un urlo mentre l'alta donna bianca si fermava davanti all'atterrito soldato della Guardia di Rogard: si voltò di faccia a Flambard che si era rannicchiato, e gli disse:

— Difenditi, Re!

— No... no... sei pazzo! — Rogard si stese, tentando di rompere la Barriera, aggrappandosi a Mikillati. — Non capisci, nessuno di noi può vincere: se la guerra termina, sarà la morte per noi tutti. Richiamala indietro!

Mikillati lo ignorò. Sembrava stesse aspettando.

Ed Ocher di Cinnabar scoppiò in una sonora risata. Questa risuonò sulla pianura, e gli uomini sollevarono le stanche teste e si volsero verso il giovane Cavaliere che sedeva nella sua roccaforte, poiché c'era giovinezza, trionfo e gloria nella sua risata. Immediatamente, allora, si udì un rumore di ferro, ed egli saltò, mentre il suo cavallo alato sfrecciava nel cielo sulla stessa Dolora. La Regina si voltò per affrontarlo, sollevando la spada, ma lui la disarmò e l'infilzò con la lancia. Lentamente, troppo orgogliosa per gridare, la bianca Regina cadde sotto gli zoccoli del cavallo di Ocher.

E Mikillati sorrise.

— Capisco, — disse il visitatore. — Computer individuali, ciascuno che controlla il suo pezzo robot in uno stretto raggio d'azione, e tutti i computer su un dato lato si collegano per formare una specie di mente di gruppo costretta ad obbedire alle regole degli scacchi e fare le mosse migliori. Molto carino. Ed è un'idea abbastanza ingegnosa, quella di rendere i robot simili a guerrieri medioevali.

Il suo sguardo studiò le minuscole figure che si muovevano sulla enorme scacchiera sotto una sfolgorante luce d'alimentazione.

— Oh, sono solo cianfrusaglie, — disse lo scienziato. — In realtà è un serio programma di ricerca relativo a molteplici connessioni di computer. Permettendo loro di giocare partita dopo partita, ne ottengo qualche valido dato.

— È un bell'impianto, — disse il visitatore con ammirazione. — Ci pensate che in questo particolare contesto le due parti stanno realizzando una delle più grandi partite classiche?

— Ecco, no. Davvero?

— Sì. Era un incontro tra Anderssen e Kieseritsky, nel... ho dimenticato in che anno¹⁰, ma era molto tempo fa. I libri di scacchi spesso gli si riferiscono come al "gioco immortale"... Così i vostri computer devono condividere molte delle proprietà del cervello umano.

¹⁰ La partita fra Adolf Anderssen ed Ingomar von Kieseritzky si è svolta a Londra nel 1851. (N.d.R.)

— Sì, sono oggetti complessi, d'accordo, — ammise lo scienziato. — Non tutte le loro caratteristiche sono ancora note. Qualche volta i miei scacchi stupiscono perfino me.

— Hmm. — Il visitatore si chinò sulla scacchiera. — Notate come saltano in giro all'interno dei quadrati, agitando le braccia, colpendosi l'un l'altro con le armi? — Si fermò, poi mormorò lentamente: — Mi chiedo... mi chiedo se i vostri computer non possano avere consapevolezza. Se non possano avere... una mente.

— Non fantasticate, — sbuffò lo scienziato.

— Ma come lo sapete? — insisté il visitatore. — Ecco, la vostra organizzazione di retroazione è assolutamente analoga ad un sistema nervoso umano. Come sapete che i computer individuali, anche se costretti da una connessione di gruppo, non abbiano personalità individuali? Come sapete che i loro sensi elettronici non interpretino la partita come, ah, come un'interazione di libere volontà e necessità, come sapete che non ricevano i dati delle mosse come equivalenti di sangue, sudore e lacrime?

Rabbrivì un po'.

— Assurdo, — borbottò lo scienziato. — Sono solo robot. Ora... Ehi! Guardate lì! Guardate quella mossa!

L'Alfiere Sorkas fece un passo avanti, nel quadrato nero adiacente a quello di Flambard. Si inchinò e sorrise.

— La guerra è finita, — disse.

Lentamente, molto lentamente, Flambard si guardò intorno: Sorkas, Merkon, Theutas, erano rannicchiati per balzargli addosso, dovunque si voltasse. I suoi uomini si scagliavano come furie contro le Barriere; non aveva dove andare.

Chinò la testa.

— Mi arrendo, — sussurrò.

Rogard guardò attraverso il rosso e nero Evyan. Incontrò i suoi occhi, e si tesero le braccia l'un verso l'altra.

— Scacco matto, — disse lo scienziato. — La partita è finita.

Attraversò la stanza fino alla tavola dei comandi e spense i computer.

Giuseppe Giacosa

Una partita a scacchi

Leggenda drammatica in un atto

1873

Prologo

Di questa fiaba in versi ho tolto l'argomento
Da una romanza scritta circa il mille e trecento.
A dire il vero, in calce la data non ci sta,
Epperò nei cent'anni spaziate in libertà.
Mezzo secolo prima, mezzo secolo poi,
A me non giova nulla, e poco importa a voi.
La romanza era scritta in lingua provenzale,
In quel metro monotono, cadenzato ed eguale,
Che infastidisce i nervi qual tocco di campana:
Ma in quella cantilena, per dissonanza strana,
C'era un fare spigliato, un'andatura snella,
Che mi costrinse a leggerla ed a trovarla bella.
Qui calza una parentesi. – Non vorrei che il lettore
Avesse per sua grazia a credermi impostore,
Pensando che allo scopo di accrescere l'effetto,
Accollassi ad un altro le mende del soggetto. –
Benché un poeta in genere a nessun sia secondo
Nel mestiere invidiabile di fare il gabbamondo,
E benché di siffatti artifizi dolosi
Anche Manzoni adopri là nei *Promessi sposi*,
E benché se allo scritto mi tornasse efficace,
Io pure vi confessi che ne sarei capace,
Tuttavia questa volta vi prego, e son sincero,
Di credere che quanto v'ho raccontato, è vero.
Era un giorno d'autunno. – Singolare stagione
Che v'annebbia il cervello in barba alla ragione,
Sia vapor di vendemmia che impregna l'atmosfera,
Siano i fumi che i prati esalano alla sera,
Sia la pioggia imminente che vi serpe nell'ossa,
O sia un presentimento lontano della fossa:
Fatto sta che i pensieri mutano di colore
A sembianza di foglie sopra il ramo che muore. –

Ero solo, adagiato, – ma che dico: adagiato!
Nella lunga poltrona stavo lungo sdraiato
Cogli occhi semichiusi e con un libro in mano,
Semichiuso ancor esso. – Mi giungeva di lontano
Grida, canti e clamori di villici. – Imbruniva. –
Pei fessi delle imposte filtrava un'aria viva
Che pareva dicesse: L'inverno è qui che viene. –
Io non muovevo palpebra, quantunque nelle vene
Mi serpeggiasse il freddo, ma, sia pigrizia o grillo,
Sopportavo quei brividi, pure di star tranquillo.
La stanza pareva enorme, tanto era vuota e bruna. –
Di tratto in tratto, a sbalzi, una mosca importuna
Borbottava per l'aria misteriosi metri,
Poi dava scioccamente della testa nei vetri –
Le tende alla finestra frusciavano inquiete...
Racconto queste cose, perché, se nol sapete,
Noi poeti, sovente, non siamo noi che scriviamo,
È il vento che fa un fremito correr di ramo in ramo,
È una canzon perduta che pel capo ci frulla,
È il fumo di un sigaro, è un'ombra, è tutto, è nulla,
È un lembo della veste di persona sottile,
È la pioggia monotona che scroscia nel cortile,
È una poltrona morbida come sera d'estate,
È il sole che festevole picchia alle vetriate,
È delle cose esterne la varia litania,
Che fe' rider Ariosto e pianger Geremia. –
Stavo dunque soletto, cogli occhi semichiusi
E la mente perduta in fantasmi confusi,
Aveo smesso di leggere per sonnecchiare, ed era
L'autunno, ve l'ho detto, e per giunta, la sera.
Il libro raccontava storie vecchie e infantili
Di castelli, di fate, di valletti gentili.
Talora licenzioso nei motti, ma coll'aria
Di un nonno che sorrida con malizia bonaria.
È strano come in quelle pagine polverose
L'amor sia schietto, e tutte le vicende festose. –
Si direbbe che il tempo, inflessibile a noi,
Abbia corso a ritroso per tutti quegli eroi.
Le mura dei castelli son corrose e infrante,
E suvvi ci si abbarbica l'edera serpeggiante.
Son mozzate le torri, i merli son caduti,
Le sale spaziose i bei freschi han perduti;
I camini giganti dall'ali protettrici
Son colmi di macerie, stridon sulle cornici
I più grotteschi uccelli: ma sereni, sicuri,

Più forti che le torri e più saldi che i muri.
 Quelli uomini di ferro d'ogni mollezza schivi
 Si parano alla mente baldi, parlanti e vivi. –
 Son là, coll'armi al fianco, col grifalco in mano,
 Ieri: leon di guerra, ed oggi: castellano.
 Ignoranti di patria, di libertà: capaci
 Di morire per un nome od un paio di baci.
 Con tre motti stampati nel cuore e nella mente:
 Il Re, la Dama, Iddio; e su questi, lucente
 Come un sole a meriggio, una grande chimera,
 Legge informe, malcerta, prepotente, severa,
 Assoluta giustizia o generoso errore,
 Inflessibile al pari del cristallo: L'onore. –
 Allora tu dell'armi infra i disagi gravi
 Santa della famiglia religion splendevi.
 Allor, scoperto il capo e muti i circostanti,
 Il Padre, il vecchio, il sire, colle mani tremanti
 Benediceva al figlio, padre a sua volta, ed era
 Quell'atto più solenne di qualunque altra preghiera.
 E sapeva il vegliardo, chiudendo a morte il ciglio,
 Che presso alla sua tomba c'era un marmo pel figlio,
 E che il figlio del figlio, lattante bambinello,
 Dell'avo un dì sarebbe sceso anch'ei nell'avello;
 E pareva dicesse con sorriso estremo:
 Non sospiri, non lacrime, un dì ci rivedremo.
 E che vivi racconti nelle sere invernali!
 Fanciulle dai capegli d'oro, draghi coll'ali,
 Visioni, fantasmi, amori sventurati
 Che chiamavano le lacrime su quei volti abbronzati.
 O storie di battaglie, d'amor, di cortesie,
 Nuvolette vaganti per quelle fantasie,
 O sereni riposi dopo l'aspre fatiche,
 O cortili ingombrati dai cardi e dalle ortiche,
 O gotici leggi, o vetri istoriati,
 O figlie flessuose di padri incappucciati,
 O sciarpe ricamate fra l'ansie dell'attesa,
 O preludi dell'arpa, o nenie della chiesa,
 O mura dei conventi malinconici e queti,
 Celle di sognatori, di santi di poeti,
 Voi dell'arte e dei sogni siete i lucenti fuochi,
 Voi vivi solamente nel rimpianto dei pochi.
 Il tempo onde nessuna umana opera dura,
 Ammorbidì i profili della vostra figura,
 Ma il secolo correndo nella prefissa via,
 Voi, soavi memorie, voi, caste fedi, oblia.

A poco, a poco intorno la notte era discesa.
Scossi via la pigrizia. – Dalla lampada accesa
Piovve un raccolto lume sulle pagine mute
Che aspettavano il frutto di tante ore perdute,
Ed io dalla romanza scritta il mille e trecento
Di questa fiaba in versi ho tolto l'argomento.

Atto unico

La scena succede nel castello di Renato, in una valle delle Alpi piemontesi. – Gran sala, stile Trecento. – Al levarsi della tela Renato e Iolanda stanno presso una finestra come per interrogare il tempo. – Le finestre mettono una luce fredda e grigia, che è vinta da quella rossiccia dell'ampio camino. – Durante la prima scena i servi recano lunghe torce, che raccomandano ad anelli di ferro fissi nelle pareti.

Scena I

Renato e Iolanda

Iolanda:

E la pioggia continua, fredda, incessante e greve!

Renato:

Oggi pioggia, Iolanda, domani avrem la neve,
Essa è già nell'aria che turbina; io la sento.
La Becca era coperta stamane.

Iolanda:

E sempre il vento!

Renato:

L'ora?

Iolanda:

La sedicesima, padre.

Renato:

È già notte oscura!
Povera mia fanciulla, va, la tua sorte è dura,
Vivere prigioniera con un bianco guardiano
In questa tetra valle, dimora all'uragano!
Che nebbia fitta! Senti che fischi! La montagna
Rompe il vecchio nemico e nell'urto si lagna.
Che crepiti d'abeti! Quanti son stesi al suolo!

Iolanda:

Una buona giornata doman pel boscaiuolo:
Li vedrem cigolando solversi in fumo. – È bella
Sul tizzo che s'imbruna quell'azzurra fiammella.
Le buone piante! Quando ardono sull'alare,
Io le guardo, le guardo, le ascolto sospirare
Con quei lunghi sospiri e penso alla foresta,
Dove un giorno levarono fieramente la testa.
Quanti urti coll'aspre valanghe han sostenuti!
Quante rigide nevi sovra i rami barbuti!
Ne verranno dell'altre.

Renato:

Figlia, è freddo.

Iolanda:

Venite,
Padre, a sciogliere al fuoco le membra intirizzite.
Mi direte le vostre gesta di cavaliere,
Oppur la bella fiaba di Aroldo e il suo corsiero.
Chiameremo compagni Cristoforo e Martino.

Renato:

(seduto accanto al fuoco, nelle pareti del camino, e guardando la fiammata)

Ne ho visti dei folletti su pel camino!
No, non chiamar nessuno, figlia, voglio te sola.
Siedi, fatti più accosto, così; la mia parola
Cerca la via più breve per arrivarti al cuore.
Tu sei la mia figliuola, Iolanda, il solo amore
Ch'io mi abbia in questa terra, il solo, e tu lo sai.
Quando mi sei vicina, figlia, non penso mai
Alle mie rughe antiche e ai miei capelli bianchi.
Iolanda, io sono vecchio, solo se tu mi manchi.
Una volta, perdonami, ti bramavo un fratello,
Che, come tu lo sei, fosse nobile e bello,
Che tramandasse ai figli, pura e intatta, come
Io la tenni dai padri, la gloria del mio nome.
Iddio non mel concesse. Savie leggi le sue!
Nel mio cuore, Iolanda, non c'è posto per due.
Ora se ci ripenso, sono meco adirato
Per quel tanto di affetto che ti avrebbe rubato.
Vieni qui, figlia, senti, tu sei bella, e sei buona,

E sei casta, il tuo nome val più che una corona.
Avrai dieci castella, e possenti domini,
Sarai donna e signora ne' miei vasti confini,
Ma...

Iolanda:
Padre, ch'io continui? Se mi state a sentire,
Io v'indovino tutto quello che vorreste dire.

Renato:
Ebbene?...

Iolanda:
A vostra figlia manca ancora uno sposo.

Renato:
È vero. Un cavaliere nobile e generoso
Che facendoti lieta faccia me pur felice.
Io son presso al tramonto. Qualche cosa mi dice
Che...

Iolanda:
Non voglio sentirle queste brutte parole.
Ritornerete giovane coll'anno e colle viole.

Renato:
E poi questo castello ha troppi echi; le sale
Così vuote e sonore mi fanno tanto male!
Le vecchie travi han d'uopo di nidi e di canzoni,
Han bisogno di strilli i monotoni androni.
Mi mancano bambocci che mi turbino il sonno,
Sai? Si diventa padre, per diventar poi nonno.
I vecchi rimbambiscono ed amano i trastulli.
Non fosse che a sgridarli, mi ci voglion fanciulli.

Iolanda:
Voglio essere io sola ad amarvi.

Renato:
Perché?
Ne' tuoi figli, Iolanda, non amerei che te.
Tu sei già troppo vecchia; tu sei seria e pensosa,
Tu rifletti al da farsi, una gran brutta cosa!
Ti sorprendo talvolta cogli occhi al cielo intenti,
Tu non pensi a tuo padre, figliuola, in quei momenti.

Insomma, tu sei donna; io, vecchio paladino,
Anche quando ti abbraccio mi curvo ad un inchino;
E poi, in questa valle maestosa ed oscura,
C'è troppa solitudine, e c'è troppa paura.
Tu non conosci i cieli aperti della piana,
Né i rasati orizzonti dalla curva lontana.
V'han paesi, ove i fiori ridono sempre ai miti
Zefiri. I miei castelli sono tetri e romiti!
La vastità del cielo allo sguardo è contesa,
Questa brutta montagna più che gli anni ci pesa;
Qui s'invecchia anzi tempo, se il soave liquore
Degli affetti non meschi nella coppa d'amore.
Io son mortale, o figlia, via provvedi a te stessa.

Iolanda:

(sorridente)

Sì, fonderò un convento per farmene badessa.

Renato:

Tu ridi, folle.

Iolanda:

Ebbene, veniamo al serio. Anch'io,
Quando mi trovo sola meco stessa e con Dio,
Sogno talora i gaudi dell'amore, e mi sento
Addormentarsi l'anima tutta in un rapimento,
E fingo che il mio fato conduca un forte e bello
A superar la fossa del mio patrio castello.
Lo ascolto in ton sommesso mormorarmi parole
Più ardenti e più feconde che la luce del sole;
E lo guardo negli occhi, che divampano fuoco,
E mi cullo in visioni celesti, e a poco a poco
Mi risveglio, e le sale del mio patrio castello
Non suonan mai dei passi di questo forte e bello.

Renato:

Al marchese d'Andrate opponesti un rifiuto:
Era un bel maritaggio.

Iolanda:

Non l'avevo veduto!

Renato:

Il duca di Rosalba...

Iolanda:
Oh! Il duca... in fede mia
E' sarà stato un forte, padre, ma bello, via!

Renato:
L'animo generoso ogni bellezza avanza.

Iolanda:
Sì, ma non veggo l'animo e veggo la sembianza.
Se io mi fossi quale, voi dite, ch'io non sono,
Avevsi pure il cuore divinamente buono,
Non troverei nessuno di virtù così sante
Da sceverar dall'animo la causa del sembiante.
La bellezza è l'impresa che i nostri sguardi arresta,
Si cerca poi se al motto corrispondon le gesta.

Renato:
E vuoi condur la vita in codesta maniera,
Fra i trapunti ed il fuso, fra l'ago e la scacchiera?

Iolanda:
Oh! La scacchiera, giusto men fate sovvenire,
Vi debbo una rivincita.

Renato:
No, lasciami finire,
Tanto non ci riesco; con te non sono destro,
L'allieva ha superato di gran lunga il maestro.
Tu sei come la rocca di Bard, la non si piglia:
Aggiungo questa gloria a quelle di famiglia.
Dunque, il duca di Rosalba?...

Iolanda:
Ah! Torniamo al soggetto?
Se mal non mi sovviene, un dì mi avete detto,
Che m'avreste lasciata assoluta padrona
Nel dispor del mio cuore e della mia persona.

Renato:
È vero, e, contro gli usi de' miei padri, ti voglio
Signora più assoluta che una regina in soglio.
So che più d'un mi biasima sommamente, ed io,
Che chiamo di mie gesta solo giudice Iddio,
Pensa che la tua scelta sarebbe arrischiata
Di nome senza macchia, di cuor senza paura.

Ma fra tutt'i signori che alle mie corti aduno,
Io non t'ho fatta libera di non sceglier nessuno.
Ami forse in secreto?

Iolanda:
No.

Renato:
Tel credo; dal cuore
Altero sulla fronte salirebbe il tuo amore.
Tu non sapresti fingerti.

Iolanda:
Voglio farvi contento:
Sceglietemi uno sposo voi stesso, io v'acconsento.
La libertà vi rendo che m'avete largita,
E aspetto la mia sorte.

Renato:
Grazie, figlia.

Iolanda:
Ho sentita
La squilla della torre.

Renato:
Un Landmanno, venuto
A rendermi d'omaggio il debito tributo.

Iolanda: (dalla finestra)
Son parecchi cavalli.

Un servo:
Il conte di Fombrone
Sollecita la vista del mio nobil padrone.

Renato:
(premuroso)
Il conte di Fombrone? Fategli tutti onore
E sia sulle mie terre, più che ospite, signore.

Scena II

Oliviero conte di Fombrone, Fernando e detti.

Renato: *(a Fombrone)*
Oliviero, ben giunto, nobile e vecchio amico,
Questo è un giorno di festa pel mio castello antico.

Oliviero:
L'amicizia è l'altrice delle gioie più sante
E non l'ho mai provata siccome in questo istante.

Renato:
La mia figlia Iolanda.

Oliviero:
Dio lega opposte cose,
Il rigor delle nevi, la beltà delle rose.

Renato: *(a Iolanda, indicando Fombrone)*
Tu conosci il suo nome, fummo compagni, quando
Le braccia eran robuste ed era aguzzo il brando,
Corremmo insiem le corti e guerreggiammo allato,
E se lo seppe il vinto signor di Monferrato.

Oliviero: *(indicando Fernando)*
Il mio paggio Fernando.

Renato:
Cresciuto alla tua scuola
Avrà pronta la mano e lenta la parola.
Il sangue assiderato vivo al fuoco discorra,
Son pungenti le brezze che soffia questa forra.
Mescete il Mommeliano.

(I servi eseguono)

Oliviero: *(sedendo accanto al fuoco)*
Per Dio, ti giuro il vero,
La tua figliuola è bella, e forte è il tuo maniero.

Renato:
Dimmi di te, Oliviero, rechi in fronte dipinto
Che lottasti cogli anni e, sempre, hai vinto.

Oliviero:
È passato il bel tempo.

Renato:

La quercia il gel non teme.
Chi direbbe a vederci che siam cresciuti insieme!
Non ti dieder disagio queste brevi giornate?
Le strade sono lunghe, Fombrone, e mal fidate;
Odo narrar sovente di violenze e rapine.
Non t'insorse disgrazia?

Oliviero:

Per poco in sul confine
Della montagna, dove la valle si disfalda
Non uscivo malconcio.

Renato:

Come! Narra.

Oliviero:

La salda
Spada, e l'animo ardito del mio paggio Fernando
Mi tolsero di briga. Venivam cavalcando
Il mio paggio e due bravi, quando dalla foresta
Uscì un sibilo acuto: sollevammo la testa,
E ci apparve sbucata sul margin della strada
Di dieci malandrini armati una masnada;
Stemmo, e il maggior di quelli fattosi a noi dinante
C'impose di seguirlo con un piglio arrogante.
Fernando a lenti passi gli si mosse vicino:
- Forse ti seguiremo, ma insegnane il cammino: –
Gli disse, e con un colpo lo stese a terra. Tosto
Minacciosi i rimasi ci furono daccosto,
Meno per trar vendetta del capo insanguinato
Che per far bella ruba del bottino agognato.
Eran nove gagliardi, armati e risoluti,
Noi quattro, io vecchio, i luoghi minacciosi e sconosciuti.
Il mio paggio mi guarda, poi mi s'accosta, in atto
Di chi voglia ricevere qualcosa di soppiatto,
Indi a furia di spronate, lancia il cavallo a volo.
Subito alle calcagna gli si muove uno stuolo
Di cinque masnadieri; e a noi priva di gloria,
Ma sicura ed agevole rimase la vittoria.

Iolanda:

Fu raggiunto dai cinque?

Oliviero:

Poco tratto di via
Percorso egli si volse, e al branco che venia,
Sorridente con volto nobilmente sdegnoso,
Volse dell'armi audaci lo slancio impetuoso.
Era solo, piantato come un Centauro antico,
Sul dorso flessuoso del corsiero. Il nemico
Gli faceva ressa intorno urlando a tutta possa.
Ei pronto alla parata, tremendo alla percossa,
Tenea con lenti giri quanto è larga la strada.
Già nei cozzi continui aveva rotta la spada,
Quando sbrigati i quattro che ci stavano di fronte
Noi giungemmo ed i ladri preser la via del monte
Lasciando di tre morti le spoglie il sul terreno.

Iolanda.
E non foste ferito?

Oliviero:
Io no, Fernando al seno
Ebbe una scalfitura ch'oggi è saldata, è vero?

Fernando:
Sì, conte.

Renato:
La tua mano, o giovine guerriero.
Sei un prode, in te il senno è pari all'ardimento.
Tuo padre nel ritorno t'abbraccerà contento.

Fernando:
Non ho padre, signore.

Renato:
Così giovane? Avrai
Una madre.

Fernando:
Neppure, e non li ebbi mai.

Renato:
Il tuo nome?

Fernando:
Fernando. La mia sorte è severa.
Se mi farò uno stemma, avrà la sbarra nera.

Renato:
Tu sei sangue di principi!

Fernando:
Se mi dà vita Iddio,
Farò diventi gloria l'esser sangue mio.

Renato:
Fiere parole!

Fernando:
Il vanto vuol essermi concesso,
Dacché tutto che sono, nol debbo che a me stesso.

Renato:
Sei giovane e fidente, l'anima hai franca e ardita,
Apprenderai cogli anni la scienza della vita;
Ma ti darò un consiglio, io che ho vissuto tanto:
L'opera è più gloriosa scompagnata dal vanto.

Fernando:
Io penso che su giovane bocca il vanto non convenga,
Se il labbro non promette più che il braccio mantenga.

Renato:
Non ti dolga, Fombrone, s'io biasimo le sue mende,
Amo in lui la prodezza, ma l'orgoglio m'offende.

Fernando:
Rispetto in voi l'antico coraggio e il nome antico,
E del mio buon signore il più fidato amico;
Ma portare dimessa la fronte io mai non soglio,
È fra le mie virtù, prima virtù, l'orgoglio.

Renato:
Che sai tu della vita, fanciul, chi te l'apprese?
Perché la guancia hai bella e le pupille accese,
Perché il vigor degli anni ai perigli t'indura,
Perché tutta al tuo sguardo sorride la natura,
Perché fissando intrepido il destin che s'avanza,
Senti un nervo nel braccio, nel cuore una speranza,
Perché non ha che stelle la tua notte serena.
Perché se il labbro ha sete sempre la coppa hai piena,
Perfin contro il futuro spingi il folle ardimento?

E gridi alla tua sorte: Io voglio e non pavento?
Ma non lo sai, fanciullo, non te l'han detto ancora
Che assai lungo è il cammino, che la vita è di un'ora?
E che prima di giungere al culmine agognato
Avrai le mani lacere e il viso insanguinato?
Che dovrai divorarti il sopruso e l'affronto?
Che oggi ti chiami aurora, e domani tramonto?
Ero ancor piena l'anima di splendide chiemere,
Se volavano al vento le guerresche bandiere,
Sentivo ancora i fremiti generosi e la sete
Dei perigli, e correvano le mani irrequiete,
Correvano a brandir l'asta; al nome di gloria
Mi luceva negli occhi l'ardor della vittoria;
E un giorno all'opra usata cesse il vigor, mi parve
Un peso insopportabile la mia spada. Le larve
Svaniron tutte, i moti del mio cuor furon muti,
E i miei sogni di gloria, non erano compiuti!

Fernando:

Vecchio, sei grande e nobile, come nessun fu mai;
Dirò superbo un giorno: lo vidi e gli parlai.
La tua grave parola fu quella di un veggente.
Sì, le tue sagge norme le terrò fisse in mente.
Però la mia fortuna alla tua non somiglia,
Tu avesti in sorte un nome, un tetto, una famiglia.
Fu la scuola di un padre che t'educò alla vita,
E sprone alle grandi opere fu la grandezza avita.
L'armi pria che un cimento ti furono un trastullo.
Io crebbi solo, un orfano no, non è mai fanciullo.
Nell'età dei sorrisi, dei baci e degli incanti
Non conobbi che l'ire, non conobbi che i pianti.
Io non avevo un nome, che per sacro legato
Dovessi far più illustre o serbare onorato,
Io non avevo un padre, che premio al mio valore,
Baciasse in sulla fronte il giovin vincitore.
Di ritorno dal campo, triste conforto m'era
La venale larghezza di una soglia straniera.
Quanto le glorie illustri di tanti avi ti fenno,
Guadagnarlo dovetti coll'opera e col senno;
Nessun l'onor m'apprese, nessun m'apprese Iddio;
L'onor, l'armi, la fede sono retaggio mio.
Lasciai lembi di carne in più di una tenzone,
Lasciai lembi di cuore al piè d'ogni blasone.
Fidente nel mio fato, invido mai non fui,
Sotto l'acerbo insulto della grandezza altrui.

Superando gli ostacoli che incontravo per via,
M'era fonte di orgoglio la solitudin mia
Ed or che, me volente, s'appiana il mio sentiero,
Or che son fatto paggio e diverrò scudiero,
Or che, mercé maggiore d'ogni maggior tesoro,
Son presso al battesimo degli speroni d'oro,
Vuoi ch'io sappia frenarmi e rimanermi muto?
No, no, no, nol posso, per tanti anni ho taciuto!
Son forte, la mia spada nessuno al mondo agguaglia,
E non è lieve impresa lo sfidarmi a battaglia.
Freccia non esce invano mai dalla mia faretra,
E nella più minuta delle mire pènetra.
S'io gli imposi il cappello, il falco mai non erra,
E torna colla preda vittorioso a terra.
Né dell'arti gentili la scienza obliai
E so dal mio liuto trarre sirvente e lai;
Di sonanti ballate so far velo al pensiero,
So raccontar d'amore al par d'ogni troviero;
Spezzai più d'una lancia correndo la gualdana,
Più d'uno sguardo ottenni di bella castellana.

Renato:

Per Dio, soverchio ardire sopportar non mi giova.
Bada non mi sovvenga di metterti alla prova,
Ché se falli!...

Fernando:

Signore, fate a vostro talento,
Accetterò con gioia qualunque esperimento:
Ma lasciate ch'io noveri tutte le mie virtù,
E poi venga la prova, non vi chieggo di più.
Per studiare a tentarli ed a schermir gli attacchi,
Appresi le difficili movenze degli scacchi,
E nessuno mi supera...

Renato:

Dacché ne porgi il destro,
Noi ti vedremo all'opera, o d'ogni arte maestro.
A te, figliuola, insegnagli, né sarà poca gloria,
Come si faccia a vincere, senza gridar vittoria.
Qui si porrà all'aperto la tua scienza nascosta.
Perderai, tel predico.

Fernando:

Lo vedremo... E la posta?

Renato:
La posta? Se tu vinci, io ti do per consorte
La mia figlia Iolanda.

Fernando:
E se perdo?

Renato: (traendolo in disparte, sommesso)
La morte.

Fernando:
L'offerta è troppo bella per opporvi un rifiuto.

Renato:
Accetti?

Fernando:
Accetto, conte.

Renato:
Se perdi...

Fernando:
Avrò perduto.
E non mi sentirete lagnarmi o maledire;
Se non appresi a vivere, ho imparato a morire.

Renato:
A te, figlia.

(I due si apprestano a giuocare)

Fernando: *(a Renato)*
Scusate il soverchio ardimento,
Ma un giuoco tal richiede un giuocatore attento.
Il conte di Fombrone presso il fuoco vi aspetta,
Direte insiem le gioie dell'età prediletta.
Qui si vuol esser soli.

*(Il tavolino a cui stanno seduti i due che giuocano è vicino al
proscenio, mentre invece il camino è in fondo alla scena. Olivero è
presso il camino).*

Oliviero:

Il mio paggio ha ragione.

Renato:

Ed eccomi a' suoi cenni. Mesci ancora, Fombrone.

Oliviero:

Fosti con lui severo.

Renato:

Troppo?

Olivero:

No. Anch'io soventi,

Ebbi a fargli rimbrotto, e con acerbi accenti;

Ma è così bello il roseo confidar nel futuro,

Chi ignora i disinganni! Renato, è così puro!

La gioia è così piena dentro quell'occhio nero!

Così lucente, sotto quel crin folto, il pensiero!

Ed io lo vidi all'opera, e lo so forte ed audace.

Quel suo animo baldo e leale mi piace,

E mi ricorda i giorni della mia giovinezza.

Renato: (*fra sé*)

Come sfida la morte con eroica fermezza!

Oliviero:

Tu pensi?...

Renato:

Nulla.

Oliviero:

Eppur ti leggo nelle ciglia...

Renato:

Vorrei che avesse a vincere.

Oliviero:

Per sposare tua figlia.

Renato:

È vero!

Oliviero:

Convien dire ch'ella giuochi a pennello,

Se offristi al vincitore un premio come quello!
E tu che avrai, se perde, in cambio alla fanciulla?

Renato: *(esitando)*
Nulla.

Oliviero:
Nulla? Davvero?

Renato: *(quasi parlando a sé stesso)*
No, non voglio aver nulla,
Un tal patto non regge.

Oliviero:
E Renato pretende
Riprender la sua fede?

Renato:
E se egli me la rende?

(I due continuano a parlare sommesso).

Iolanda:
Che hai, paggio Fernando? Non giuochi e non favelli.

Fernando:
Ti guardavo negli occhi, che sono tanto belli.

Iolanda:
Ed io senza periglio decimo le tue schiere;
Già perdesti una Torre, e do scacco all'Alfiere,
Se non provvedi tosto a metterlo da banda.
Attento ai mali passi.

Fernando:
Grazie, bella Iolanda.
Pensavo a mille cose lontane, e stavo muto
Per la triste certezza che tanto avrei perduto.
Eccomi a tal ridotto che un sol passo non feci.

Iolanda:
Vuoi tu, paggio Fernando, che mutiamo le veci?

Fernando:
No, tieni la tua sorte e lasciami la mia.

Iolanda:

A te, non trovi nulla che t'ingombri la via?
Oh la sventata! Vedi che ho messo il piede in fallo.
Ti do scacco all'alfiere, e disarmo il Cavallo.

Fernando: (*prende il Cavallo*)

Non ardirei di prenderlo, l'accetto come un dono.

Iolanda:

Vedi l'avventurata giocatrice ch'io sono!
Neppur credi all'errore.

Renato: (*avvicinandosi*)

Come sta la partita?

Fernando:

Io perdo.

Renato: (*contento*)

Sì? Fanciullo, facciamola finita,
Smetti il giuoco, fu scherzo la scommessa.

Fernando:

Vi pare!

Con voi, nobil signore, non ardirei scherzare,
Né con veruno al mondo, intorno a un argomento...

Renato:

Tu perdi, me l'hai detto tu stesso.

Fernando:

E non consento

Perdente a grazia alcuna, ché vincitore, avrei
Altamente vantati tutti i diritti miei.

Renato:

Bada a tentar la sorte, paggio, bada!

Fernando:

La tento.

E data una parola, signor, non mi ripento.

Renato:

E tal sia.

(s'allontana e poi ritorna).

No, sei giovane, fanciullo, e ardimentoso
E d'una tua disgrazia non mi darei riposo.
Smetti quella fierezza, renditi al buon consiglio,
Io te ne prego, come si pregherebbe un figlio.
Sei in tempo, ritraggiti, tu sai quanto t'aspetta...
Iolanda, te ne prego, digli che mi dia retta.

Iolanda:
Perché mi dovrò esporre io pure ad un rifiuto?
Un istante può rendergli il terreno perduto.

Renato:
La vanità di vincere ti fa di questo avviso.

Iolanda:
O padre!

Renato:
Ma tu ignori che s'ei perde, è deciso.

Fernando: *(interrompendolo)*
Conte... Fate opra inutile, nessuno mi cancella
Dal cuore una promessa.

Renato:
Ti lascio alla tua stella.

(Renato va di nuovo presso Fombrone, con cui conversa a bassa voce. Iolanda e Fernando giocano per alcuni istanti senza far motto).

Iolanda:
Che volle dir mio padre con quelle sue parole:
Se egli perde è deciso?...

Fernando:
Nulla ch'io sappia – fole...

Iolanda:
Eppure mi pareva che parlasse assennato,
E tu l'interrompesti tutto quanto turbato.
Che perdi tu, se perdi?

Fernando:
Nulla che mi stia a cuore.

Iolanda:
Mio padre più ti teme vinto che vincitore.
Non so perché, Fernando, son pensosa e afflitta.

Fernando:
Bella Iolanda, allegrati, sarà mia la sconfitta.

Iolanda:
Oh! Perché con sì tristi presagi ti martelli?

Fernando:
Io? Ti guardo negli occhi, che sono tanto belli!

Iolanda:
Sei mesto nel sembiante, perché? La tua ferita
Ti duole forse?

Fernando:
Punto... Com'è bella la vita!

Iolanda:
(Pausa).
Paggio Fernando, è molto lontano il tuo paese?

Fernando:
Io nacqui dove l'aria è tepida e cortese;
Dove la terra è piena di cantici e di fiori.
Dove in grembo alle Muse sorridono gli amori.
Dove nel mari si specchiano i pallidi oliveti,
Dove i colli son ricchi d'aranci e di palmeti,
Dove tutto è profumo, dove tutto è sorriso,
Dove non si vagheggia più bello il Paradiso,
Dove spiran le brezze del sonante Oceàno,
E quel vago paese è lontano, lontano.

Iolanda:
Le donne vi saranno leggiadre e amorose.

Fernando:
Sì, facili all'amore, ma folli e obliose;
Sì, il mio sole di fuoco nutre beltà procaci;

Si, Quelle labbra ardenti sono fatte pei baci;
Ma noi cresciuti ai torridi meriggi, e in mezzo ai fiori
Inebrianti e pinti dei più vivi colori,
Amiamo i molli petali flessuosi e pallenti,
Amiamo le corolle bianche dei cieli argenti,
Ed una treccia bionda, e un occhio azzurro, e un bianco
Viso ed un abbandono soavemente stanco,
Ci suscitano le accese fantasie del pensiero
Più che una chioma bruna e più che un occhio nero.
Il mio mare lontano è azzurro, azzurri i monti
Che si veggon da lungi e son d'oro i tramonti.
(Pausa).
Tu sei bella, Iolanda.

Iolanda:
Com'è dolce il tuo dire!

Fernando:
Senti, hai tu mai pensato che si possa morire
Prima d'aver provato che cosa sia l'amore?
Prima che un sol fiorisca dei germogli del cuore?
Prima di bisbigliarsi le più ardenti parole?
Prima d'aver goduta la tua parte di sole?

Iolanda:
Oh no!

Fernando:
No, non è vero? Se non fosse che un'ora,
Un'ora dell'ebbrezza che ogni ebbrezza scolora,
Le mie pupille un'ora fissate nelle tue,
E poi venga il destino.

Iolanda:
Si morirebbe in due.

Fernando:
Che morbidi capelli!

Iolanda:
Perché parli di morte
Quasi che ti volessi doler della tua sorte?

Fernando:
Come hai dolce il sorriso!

Iolanda:
Perché, paggio Fernando,
Mi guardi così mesto mesto?

Fernando: (*ricomponendosi d'un tratto*)
Nulla, andavo pensando
A speranze impossibili, a confusi desiri;
Giochiamo, ho fatto un sogno d'oro...

Iolanda:
Perché sospiri?

Fernando:
Sospiro... la mia pace, le mie terre lontane.

Iolanda:
E gli sguardi ottenuti di belle castellane.

Fernando:
Bada, or sei tu che perdi (*indicandole il giuoco*).

Iolanda:
Me ne dai con premura
L'avviso, la vittoria par ti metta paura.

Fernando:
Oh! Ma non sai, Iolanda, che ho giocato la vita?
Non lo sai che se perdo questa volta è finita?
Non lo sai che sei bella, come nessuna al mondo?
Che amo il tuo fronte bianco ed il tuo crine biondo?
Che di mio non ho nulla che il sangue delle vene?
Che sono solo al mondo se tu non mi vuoi bene?

Iolanda:
E tu, cieco, non vedi che m'affanno da un'ora
Per goder quest'ebbrezza che ogni ebbrezza scolora?

Oliviero: (*a Renato*)
Guarda com'è pensoso, colla testa china...

Renato:
Come va la partita?

Fernando:

Do scacco alla Regina.

Iolanda

Ascoltami, Fernando, questa è la prima volta
Che mi giunge una voce d'amore a me rivolta.
Se tu sapessi come li ho sognati soventi,
La tua maschia sembianza, i tuoi nobili accenti!
Quante volte, seduta sul verone, alla sera,
Invece del monotono ritmo della preghiera
Mormoravo parole febbrili ed interrotte,
Chiedendo al ciel benigno un raggio alla mia notte.
Se tu sapessi, come dietro le vetriate
Passavan lunghe e fredde le vedove giornate!
Se vedevo una donna con in braccio un bambino,
Se mi giungean le note di un nunzial festino,
Guardavo alle mie vesti, ai monili, alle anella,
E mi sentivo povera più che un'umile ancella.
Sentivo qui nel cuore uno sgomento arcano,
E nel paterno petto mi rifugiavo invano,
Venner marchesi e conti a cercarmi in isposa,
Ma tutti li respinsi per ripugnanza ascosa.
Tu giungesti, Fernando, tu che sei forte, e bello,
E una voce nell'anima mi gridò tosto: è quello.

Fernando:

La tua mano, Iolanda. Mano bianca, sottile,
Non avrai tu la sorte di un umil paggio a vile?

Iolanda: *(sorridente)*

È il destin che ci unisce nella sapienza sua;
Guarda, due mosse ancora e la vittoria è tua.

Renato: *(avvicinandosi)*

A che ne siamo?

Iolanda: *(sorridente)*

Padre, la vostra figlia invitta
Medita il disonore di una prima sconfitta.

Renato:

Perdesti?

Iolanda:

Non ancora, ma perderò.

Renato:
Fernando,
Ascoltami, sospendi, io vaneggiavo quando
T'offersi quella sfida. Scegli fra i miei castelli
Il più forte, il più ricco, è tuo; ma si cancelli
Questo patto impossibile, rendimi la mia fede,
Ti farò ricco e nobile... è un padre che tel chiede.

Fernando:
Signore, a tanta offerta una risposta sola:
Amo la figlia vostra – Conte, ho la tua parola.

Renato:
La terrò, se lo imponi, ma se onor ti consiglia,
Se in cuore un po' d'affetto tu nutri per mia figlia,
Pensa, e s'io ti rammento tristi cose, perdona,
Pensa che già respinse una ducal corona,
Ch'essa è quanto rimane di un antico lignaggio,
Pensa che più d'un principe invidia il suo retaggio.

(Fernando esita; Iolanda se n'avvede e lo spinge con gesti a giuocare).

Iolanda: *(a bassa voce)*
Giuoca, Fernando.

Renato:
Un giorno, paggio, tu pure, è vero,
Sarai forse possente e ricco cavaliere,
Ma finor...

Iolanda: *(a bassa voce)*
Giuoca, giuoca, un passo sol.

Renato:
Finora
Di tua vita, Fernando, tu non sei che l'aurora;
Iolanda è bella, è ricca, e... suo padre tel dice,
A lungo non potrebbe con teo esser felice.

(Mentre Fernando esita, Iolanda di soppiatto lo piglia dolcemente per mano, e fa lei una mossa per lui).

Iolanda:
Padre, è tardo il consiglio, quello che è fatto è fatto,

L'onor vostro è impegnato.

Renato:
Che dici?

Iolanda: *(alzandosi e con lei tutti)*
Scacco matto.

Oliviero:
Fernando ebbe il demonio o l'amor dalle sue.

Iolanda: *(a Renato)*
M'offrivate uno sposo e lo scegliemmo in due.

Renato:
E così mi ti mostri vergognosa ed afflitta?

Iolanda: *(abbracciando suo padre e porgendo una mano a Fernando)*
Chi vince è di famiglia, quindi non c'è sconfitta.

Renato: *(a Fernando)*
Dacché il fasto di un nome non ti concesse Iddio,
Ti sembra a sufficienza degno ed illustre il mio?

Fernando:
Signor...

Renato:
Sei prode all'opera e assennato al consiglio,
Ed io ringrazio il cielo che m'ha donato un figlio.

(Fernando, dopo di essersi inginocchiato ai piedi di Renato il quale gli pone le mani sul capo, s'alza e si volge a Iolanda senza dire parola).

Iolanda:
E ancor, paggio Fernando, mi affisi e non favelli?

Fernando:
Io ti guardo negli occhi, che sono tanto belli.

Benjamin Franklin

La morale degli scacchi

1779

Il Giuoco degli Scacchi non è solo un ozioso passatempo. Parecchie importantissime qualità della mente, che sono utili nel corso della vita umana, s'acquistano o si rafforzano mediante quel giuoco, cosicché diventano abitudini pronte ad ogni occasione. Perché la vita è una specie di gioco di scacchi, in cui abbiamo spesso dei punti da guadagnare e dei competitori od avversari con cui contendere; e in cui c'è una gran varietà di buoni e cattivi eventi, i quali sono, entro certi limiti, effetti della prudenza o della mancanza della medesima.

Giuocando dunque a scacchi possiamo imparare:

1. Preveggenza, che guarda un po' nel futuro e considera le conseguenze che possono venire da un'azione, perché il giuocatore pensa continuamente: (se muovo questo pezzo, quali saranno i vantaggi o gli svantaggi della mia nuova posizione? Quale uso potrà farne il mio avversario per infastidirmi? Quali altre mosse potrò fare per sostenere questa e per difendermi dagli attacchi di lui?).

2. Circo spezione, che percorre l'intera scacchiera o scena dell'azione, le relazioni fra i diversi pezzi e le situazioni, i pericoli a cui sono rispettivamente esposti, le varie possibilità di aiuto reciproco, le probabilità che l'avversario faccia questa o quella mossa e attacchi questo o quel pezzo, e quali diversi mezzi si possono usare per evitare i suoi colpi o volgerne le conseguenze contro di lui.

3. Cautela di non fare mosse troppo affrettate. Questa abitudine s'acquista meglio osservando strettamente le leggi del giuoco, quali, per esempio, (se tocchi un pezzo, dovrai muoverlo in qualche posto; se lo metti giù lo devi lasciar giù).

Dunque meglio che queste regole si osservino, poiché così il giuoco diventa ancor più un'immagine della vita umana e specialmente della guerra: nella quale, se tu incautamente ti sei messo in una cattiva e pericolosa posizione, non puoi ottenere dal nemico il permesso di ritirare le tue truppe e collocarle in modo più sicuro, e devi accettare tutte le conseguenze della tua precipitazione.

E finalmente, dagli scacchi noi apprendiamo l'abitudine di non scoraggiarci alle attuali apparenze dello stato dei nostri affari, e l'abitudine di sperare in un favorevole mutamento, e quella di perseverare nella ricerca di risorse. Il giuoco è così pieno d'eventi, presenta una tal varietà di svolte, e la sua fortuna è tanto soggetta a improvvise vicissitudini, e così spesso uno dopo lunga meditazione scopre il mezzo di districarsi da una difficoltà che gli era parsa insormontabile, che ci si sente incoraggiati a continuare la contesa sino alla fine, sperando d'ottenere vittoria con la nostra abilità o almeno stallo dalla negligenza del nostro avversario. E chiunque consideri, come negli scacchi ne vede frequenti esempi, che particolari successi sono

atti a produrre presunzione e una conseguente inattenzione, a causa della quale si perde poi più di quanto non s'avesse guadagnato dal precedente vantaggio, mentre le sfortune producono maggior cura e attenzione, per cui la perdita può esser rimediata, imparerà a non esser troppo scoraggiato da alcun attuale successo del suo avversario, e a non disperare della finale buona fortuna per ogni piccolo ostacolo che incontra per ottenerla.

Affinché dunque si possa esser indotti a scegliere più spesso questo benefico divertimento in preferenza d'altri che non sono accompagnati dai medesimi vantaggi, si dovrà tener conto d'ogni circostanza che ne può accrescere il piacere; ed ogni azione o parola sleale, irrispettosa, o in qualsiasi maniera atta a mettere in disagio, dovrà essere evitata come contraria alla diretta intenzione dei due giuocatori: la quale è di passare il tempo piacevolmente.

Quindi anzitutto, se si è d'accordo di giocare secondo le strette regole, queste debbon essere esattamente osservate da tutti e due i giuocatori, e non si dovrà insisterci sopra da una parte e trascurarle dall'altra, perché ciò non è equo.

In secondo luogo, se si è d'accordo di non attenersi strettamente a tutte le regole e uno chiede qualche concessione, questi dovrebbe volentieri concedere lo stesso all'altro.

In terzo luogo, non si deve mai fare nessuna falsa mossa per districarsi dalle difficoltà o per ottenere un vantaggio. Non ci può esser piacere a giocare con una persona quando la si è scoperta sleale.

In quarto luogo, se il vostro avversario è lento nel giocare, non dovete fargli fretta o esprimere impazienza alla sua lentezza. Non dovete né cantare, né fischiare, né guardare il vostro orologio, né prendere un libro per leggere, né batter col piede sul pavimento o tamburellare il tavolo con le dita, né far alcunché che possa disturbare la sua attenzione. Perché tutte queste cose dispiacciono, ed esse mostrano non già la vostra abilità nel giocare, bensì la vostra astuzia o scortesia.

In quinto luogo, non dovete cercar di divertire o ingannare il vostro avversario fingendo d'aver fatto una cattiva mossa e dicendo che ormai avete perduto la partita per renderlo sicuro di sé, trascurato e poco guardingo, dei vostri piani: perché questa è una frode e un inganno, non abilità nel giuoco.

In sesto luogo, quando avete avuto la vittoria non dovete usare alcuna espressione d'esultanza o insultante, né mostrarne troppo piacere, ma anzi cercare di consolar l'avversario per renderlo meno malcontento di se stesso mediante ogni specie di gentile espressione che possa usarsi con verità, come ad esempio, (voi conoscete il giuoco meglio di me ma siete un po' disattento), o (voi giocate troppo in fretta), o (voi avevate la meglio nella partita, ma è intervenuto qualche cosa a distrarvi, e così è finita in mio favore).

In settimo luogo, se voi siete spettatore mentre altri giocano, osservate il più perfetto silenzio. Perché, se date consiglio offendete tutti e due i giuocatori: quello contro cui lo date, perché può causare la perdita della partita, e quello a cui favore lo date, perché, anche se è un buon consiglio ed egli lo segue, è privato del piacere che avrebbe potuto avere se voi l'aveste lasciato pensare fino a che avesse trovato la mossa da sé. E anche dopo la mossa o le mosse, non dovete rimettere i pezzi dov'eran prima e mostrare come potevan essere meglio mossi: perché ciò dispiace e può

causare dispute e dubbi sulla vera posizione. Ogni parlare ai giuocatori diminuisce o distrae la loro attenzione, e quindi spiace.

Né dovete fare alcun cenno a nessuno dei due con rumore o movimento. Se così fate non siete degno d'essere spettatore. Se avete intenzione di esercitare o mostrare il vostro giudizio, esercitelo nella vostra partita quando ne avete l'opportunità, non nel criticare o nell'immischiarvi o nel consigliare nel giuoco d'altri.

Finalmente, se questo giuoco non lo fate rigorosamente secondo le regole summenzionate, moderate il vostro desiderio di vincere l'avversario e siate contenti s'egli vi vince. Non approfittatevi immediatamente d'ogni vantaggio che egli vi offra con la sua incapacità o disattenzione; ma anzi dategli gentilmente che con quella tal mossa egli mette o lascia un pezzo in pericolo e indifeso, e che con quell'altra mossa metterà il suo re in posizione pericolosa, ecc.

Con tale generosa cortesia, così opposta alla slealtà più sopra proibita, voi potrete in verità perdere una partita, ma vincerete, quel che val meglio, la stima, il rispetto e l'affetto del vostro avversario, nonché la silenziosa approvazione e buon volere degli spettatori imparziali.

Franco Sacchetti

Il piovano vanitoso

Introduzione

di Mario Leoncini

Tra i motivi che rendono preferibile al calciatore giocare in uno stadio pieno di spettatori anziché in uno vuoto, o ad un attore recitare in un teatro stracolmo di persone o davanti ad una telecamera piuttosto che, da solo, nel chiuso del proprio camerino, annovererei, e non ultimo, un sentimento profondamente umano: la vanità. Per questo il prete del Sacchetti mi è sempre risultato simpatico.

Interpretando lo spirito dell'epoca Sacchetti lo punirà ma quale simpatia avrebbe potuto suscitare un piovano campione di umiltà? «L'umilissimo piovano» avrebbe potuto scrivere il Sacchetti «era così timorato che non muoveva i pedoni se non di un passo anche se sulla casella iniziale, e mai li spingeva a promozione. Questo essere senza un briciolo di amor proprio, sempre nascondendosi per il timore di comparire, ultimo tra gli ultimi mai suonava le campane per non attirare l'attenzione sulla sua misera persona e nemmeno le suonò quando la canonica gli andò a fuoco».

NOVELLA CLXXXIV

Uno Piovano, giocando a scacchi, vincendo il compagno, suona a martello, per mostrare a chi trae, come ha dato scaccomatto; e quando gli arde la casa, niuno vi trae.

A San Giovanni in Soana in Valdipesa fu già uno piovano molto piacevole uomo e grande giocatore a scacchi, e spesse volte giocava per spassare tempo alla sua pieve con uno gentiluomo de' Giandonati, e dicendo molte cose su lo scacchiere, come sempre fanno li giocatori delli scacchi, ed essendo venuto la cosa in gara: «Io ti darò scaccomatto». «Non farai». «Sì farò»; il piovano o che ne sapesse più, o come si fosse, delle sei volte le cinque gli dava scaccomatto. E quello de' Giandonati, non che si confessasse averlo àuto, ma spesse volte dicea averlo dato a lui.

Avvenne per caso che un dì fra gli altri, giocando e terminandosi il giuoco, il prete si recava a darli scaccomatto. Colui dicea di no. E 'l piovano dice:

— Io tel darò nel mezzo dello scacchiere.

— Che darai? Non farai; io il darò a voi.

Eccoti aùto scaccomatto dal piovano in mezzo dello scacchiere, e non lo volea consentire. Il piovano, veggendo questo, corre alle campane e suona a martello. Come il popolo sente sonare, ognuno trae. Giunti alla pieve, fannosi al piovano:

— Che è? che è?

Dice il piovano:

— Voglio che voi il veggiate e siate testimoni che io gli ho dato scaccomatto in mezzo dello scacchiere.

I contadini cominciano a ridere; e dicono:

— Messer lo piovano, fateci pur scioperare, — e vannosi con Dio.

E così sta per spazio d'uno mese che poi interviene un'altra volta questo caso; e 'l piovano suona a martello. La gente trae, ma non tanti quanti la prima volta. E 'l piovano mostra loro come gli ha dato scaccomatto in mezzo dello scacchiere. I contadini si cominciano a scornare e dolere, dicendo:

— Voi la potrete ben sonare che noi ci vegnamo più.

E da questo vogliono dire alcuni che venisse il motto che dice: «Tu la potrai ben sonare». Il piovano disse avesseno pazienza, però che meritavano a venire a trarre un uomo del suo errore. I contadini diceano:

— Noi non sappiamo che errore, sappiamo bene che tra la prima volta e questa, noi siamo scioperati una opera per uno.

E 'l piovano disse:

— Voi sapete che nella morte di Cristo disse Caifas: «È conviene che uno uomo muoia per lo popolo, anzi che tutta la moltitudine perisca»; e io dico a voi ch'egli è di necessità che tutti abbiate un poco di fatica, acciò che costui esca del suo errore; or non siano più parole; se ci volete venire, ci venite, e se no, sì vi state. — E quasi brontolando si partirono.

Avvenne per caso, come spesso incontra, ed è piacere di Dio, che da ivi a due mesi, volendo una femina di questo piovano fare bucato, s'apprese il fuoco nella sua casa in cucina; e fu su la compieta; di che subito il piovano suona la campana a martello. I contadini erano per li campi, chi con vanga e chi con marra, essendo già l'ora d'uscire d'opera; chi si getta la vanga e chi la marra in collo e vannosene verso le loro case, dicendo:

— El prete la potrà ben sonare; se giuoca a scacchi, ed elli si giuochi; meglio serebbe che egli attendesse a dire l'ore e gli altri beneficii.

E così non si curando costoro del sonare a martello, la casa in gran parte arse. La mattina vegnente, come la voce va per lo popolo, si dice la casa del piovano essere arsa; chi si duole, e chi dice:

— Ben gli sta.

Vénnonne una gran brigata verso la chiesa, dove il piovano stava tristo e afflitto, e dice a costoro:

— Io l'ho ben potuta sonare acca per traverso; sonala ben che Dio t'ai, che io ho la mala pasqua, bontà di voi che non mi avete soccorso.

Allora quelli che v'erano, tutti a una voce dissono:

— Noi credevamo che voi giucassi a scacchi.

Il piovano rispose:

— Io giucava ben ora a scacchi col fuoco; ma elli m'ha dato scaccomatto e hammi diserto.

Certi de' contadini risposono:

— E voi ci allegasti l'altro di Caifas che disse cha era di bisogno che uno perisse per lo popolo, anzi che perisse tutta l'umana generazione; fate ragione che noi abbiamo seguita questa profezia, non che voi siate morto per lo popolo, ma che voi abbiate aùto una disciplina o una gastigatoia, anzi che 'l popolo vostro perisca, ché ogni dì ci facciavate correre qui come smemorati.

Dice il piovano:

— Io credo che voi diciate il vero e allegate molto bene; e 'l riso degli scacchi m'è convertito in pianto. Io saprò oggimai che mi fare, e serrerò la stalla, poi che io ho perduto i buoi.

Edgar Allan Poe

Il Giocatore di Scacchi di Maelzel

Apparso per la prima volta su *Southern Literary Messenger*
aprile 1836

Forse nessuna esibizione del genere ha mai suscitato tanto interesse quanto il Giocatore di Scacchi di Maelzel. Dovunque si sia esibito, è stato oggetto di grande curiosità per tutte le persone intelligenti. Eppure, ancora non se ne conosce il *moduli operandi*. Su questo argomento non è stato scritto nulla di veramente decisivo – e pertanto troviamo ovunque uomini dotati di genio meccanico, di grande acutezza e di mente selettiva i quali non si fanno scrupolo di definire l'Automa un *puro e semplice congegno meccanico*, i cui movimenti non sono collegati all'intervento umano e che pertanto, al di là di ogni confronto, è l'invenzione più straordinaria dell'umanità. E lo sarebbe certamente, se le loro supposizioni fossero esatte.

Partendo da questo presupposto, sarebbe del tutto assurdo fare un paragone fra il Giocatore di Scacchi e qualsiasi altro congegno antico o moderno. Eppure, di automi straordinari ce ne sono stati molti. Nelle *Lettere sulla Magia Naturale* di Brewster, troviamo la descrizione di quelli più degni di nota. Fra cui dobbiamo ricordare, in quanto sicuramente esistito, la carrozza inventata da M. Camus per Luigi XIV quando era bambino. In una stanza appositamente preparata, fu collocato un tavolo di circa quattro metri quadrati, sul quale venne posta una carrozza di legno, lunga sei pollici, tirata da due cavalli, anch'essi di legno. La carrozza aveva un finestrino abbassato attraverso il quale si scorgeva una signora seduta. Uno cocchiere a cassetta reggeva le redini e, sul retro, stavano uno staffiere e un paggio. M. Camus toccò una molla e subito il cocchiere schioccò la frusta e i cavalli si misero a trottare lungo il bordo del tavolo, tirando la carrozza. Arrivati alla fine di quella direzione svoltarono a sinistra, e il veicolo venne guidato ad angolo retto rispetto al percorso precedente, sempre lungo il bordo del tavolo. La carrozza proseguì fino davanti alla seggiola del giovane principe; qui si fermò, il paggio scese, aprì lo sportello, scese anche la signora, che presentò una petizione al sovrano. Poi risalì in carrozza, il paggio tirò su i gradini, e riprese il suo posto. Il cocchiere frustò i cavalli e la carrozza fu riportata là da dove era partita.

Degno di nota è anche il Mago di M. Maillardet. Copiamo la descrizione che segue dalle summenzionate *Lettere* del dottor B. il quale trasse le sue informazioni principalmente dalla *Edinburgh Encyclopaedia*.

«Uno dei congegni meccanici più popolari che si siano mai visti è il Mago, costruito da M. Maillardet per dare una risposta a determinati quesiti. Una figura, vestita da mago, appare seduta ai piedi di una parete, con la bacchetta magica in una mano ed un libro nell'altra. Un certo numero di domande, già preparate, sono scritte

su dei medaglioni ovali; lo spettatore sceglie quella che preferisce e alla quale vuole risposta, la mette in un cassetto pronto ad accoglierla e il cassetto si chiude con una molla, fino a quando arriva la risposta. Il Mago si alza allora dal suo scranno, china il capo, traccia dei cerchi con la sua bacchetta magica e, consultando il libro, quasi immerso in profonda meditazione, se lo porta accanto al viso. Dopo avere apparentemente così riflettuto sulla domanda postagli, alza la bacchetta e batte un colpo sul muro, sopra la sua testa; due porte pieghevoli si spalancano, rivelando la risposta appropriata alla domanda. Poi si richiudono; il Mago riprende la posizione originale, e il cassetto si apre per restituire il medaglione. Ce ne sono venti, di questi medaglioni, ciascuno con una domanda differente, alle quali il Mago dà le risposte più pertinenti e sorprendenti. I medaglioni consistono in sottili piastre ellittiche di ottone, e sono identici fra loro.

Alcuni hanno una domanda incisa sulle due facce e il Mago risponde ad entrambe. Se si chiude il cassetto senza metterci un medaglione, il Mago si alza, consulta il suo libro, scuote il capo, e torna a sedersi. Se, invece, ci si mettono due medaglioni insieme, si riceve risposta solo a quello inferiore. Quando il congegno è carico, i movimenti durano per circa un'ora, durante la quale una cinquantina di persone possono avere risposta. L'inventore dichiarò che il meccanismo grazie al quale i vari medaglioni agivano sul congegno, così da ottenere una risposta pertinente alle domande, era semplicissimo».

Ancor più straordinaria era L'Anatra di Vaucanson. A grandezza naturale, imitava in modo così perfetto l'animale da trarre in inganno tutti gli spettatori. L'anatra, dice Brewster, eseguiva tutte le movenze e i gesti naturali, mangiava e beveva avidamente, con la testa e la gola compiva quei movimenti rapidi tipici delle anatre vere e, come esse, agitava col becco l'acqua che beveva. E schiamazzava anche, nel modo più naturale. L'artista aveva espresso al massimo la propria abilità nella struttura anatomica.

Ogni osso dell'animale era presente nell'automa. Le ali erano anatomicamente perfette. Ogni cavità, apofisi e curvatura era stata riprodotta, e ogni osso eseguiva il movimento che gli competeva. Quando le si gettava davanti del granturco allungava il collo a beccarlo, lo inghiottiva e lo digeriva.

Ma se questi congegni erano ingegnosi, che dire della macchina calcolatrice di Babbage? Che pensare di un motore, fatto di legno e di metallo, capace non solo di effettuare qualsiasi calcolo astronomico e nautico, ma di garantirne la precisione matematica grazie alla sua capacità di correggere i possibili errori? Cosa dovremmo pensare di un congegno che, oltre a tutto questo, può addirittura stamparne, una volta ottenuti, i complessi risultati senza il minimo intervento dell'intelligenza umana? Forse mi si risponderà che una tale macchina è assolutamente superiore a ogni paragone con il Giocatore di Scacchi di Maelzel. Niente affatto – gli è nettamente inferiore – se, naturalmente, partiamo dal presupposto (da non ritenersi mai, neppure per un momento, valido) che il Giocatore di Scacchi sia un *puro e semplice congegno meccanico*, che effettua le sue operazioni senza alcun intervento umano. Per loro stessa natura, i calcoli aritmetici e algebrici sono fissi e determinati; a certi *dati* seguono, necessariamente e inevitabilmente, certi risultati. Risultati che non dipendono da nulla, e da nulla sono influenzati, tranne che dai *dati* originariamente

forniti. E il problema da risolvere trova, o dovrebbe trovare, la sua soluzione definitiva attraverso una successione di passi precisi che non possono cambiare né venire modificati. Stando così le cose, possiamo facilmente concepire la *possibilità* di regolare un congegno meccanico in modo tale che, una volta messo in moto secondo i *dati* del problema da risolvere, esso continui nel suo movimento regolare, progressivo e diretto verso la soluzione desiderata; dal momento che quei movimenti, per complessi che siano, mai si immaginano altrimenti che circoscritti e determinati.

Ma le cose stanno assai diversamente per quanto riguarda il Giocatore di Scacchi. Nel suo caso, non esiste una progressione determinata. Negli scacchi, nessuna mossa segue necessariamente a un'altra. E impossibile predire la disposizione dei pezzi nel corso di una partita in base alla loro disposizione in una partita precedente. Sovrapponiamo la *prima mossa* di un incontro di scacchi ai *dati* di un quesito algebrico e l'enorme differenza salterà subito agli occhi. Il secondo passo nella soluzione del problema – dipendente dai *dati* – seguirà inevitabilmente. E plasmato dai *dati*. Deve essere *così*, e non altrimenti. Ma negli scacchi, alla mossa di apertura non segue una seconda mossa obbligata. Nel quesito algebrico, via via che si procede verso la soluzione, l'*inevitabilità* delle operazioni rimane inalterata. Come il secondo passo è conseguente ai *dati*, così il terzo è conseguente al secondo, il quarto al terzo, il quinto al quarto, e così via, *senza possibili alternative*, fino alla fine. In una partita a scacchi, invece, più si procede, più aumenta l'*incertezza* di ogni mossa successiva. Dopo qualche mossa, *tutte* le seguenti sono ipotetiche. Ogni spettatore ne suggerisce una. Tutto dipende dal giudizio variabile dei giocatori. E, anche ammettendo (il che non si dovrebbe fare) che le mosse del Giocatore Automatico fossero determinate in sé e per sé, esse sarebbero necessariamente interrotte e scompigliate dalla indeterminata volontà del suo antagonista. Non esiste quindi alcuna analogia fra le operazioni del Giocatore di Scacchi e quelle della macchina calcolatrice del signor Babbage; e, se vogliamo definire il primo come un *puro e semplice congegno automatico*, dobbiamo riconoscere che esso è, senza confronti, l'invenzione più straordinaria dell'umanità. Il suo progettatore originale, però, il barone Kempelen, non ebbe scrupoli a definirlo «un meccanismo semplicissimo – una *bagatelle* il cui funzionamento appare tanto straordinario solo grazie alla scelta dei sistemi adottati per creare l'illusione». Ma è inutile insistere su questo punto.

È assodato che le operazioni dell'Automa sono regolate dalla *mente*, e da essa soltanto. Cosa, del resto, matematicamente dimostrabile *a priori*. L'unico interrogativo quindi rimane quello del *come* l'agente umano possa intervenire. Prima di addentrarmi in questo argomento, sarebbe opportuno dare una breve storia e una descrizione del Giocatore di Scacchi, a beneficio di quei nostri lettori i quali non hanno mai avuto occasione di assistere a un'esibizione del Signor Maelzel.

Il Giocatore di Scacchi fu inventato nel 1769 dal barone Kempelen, un nobile ungherese di Presburg, il quale, in seguito, lo cedette, con il segreto del suo funzionamento, all'attuale possessore. Poco dopo il suo completamento, l'Automa fu esibito a Presburg, Parigi, Vienna, e altre capitali del continente. Nel 1783 e 1784, il signor Maelzel lo portò a Londra. In questi ultimi anni, ha fatto il giro delle principali città degli Stati Uniti, suscitando ogni volta grandissima curiosità; e persone di ogni ceto e grado tentarono di scoprire il mistero delle sue operazioni. La riproduzione

contenuta in questa pagina, dà un'idea abbastanza approssimativa di come appariva la figura, qualche settimana fa, agli abitanti di Richmond. Il braccio destro dovrebbe essere più allungato sul mobiletto, sul quale si dovrebbe vedere una scacchiera. E non si dovrebbe vedere il cuscino, fintanto che l'Automa regge la pipa. Da quando il Giocatore entrò in possesso di Maelzel, sono state anche apportate piccole modifiche al costume – per esempio, originariamente mancava la piuma.

All'ora fissata per l'esibizione, si alza un sipario o si aprono delle porte scorrevoli, e il congegno viene portato avanti, a circa dodici piedi dallo spettatore più vicino e, fra quest'ultimo e l'Automa, si tende una corda. Si vede una figura abbigliata in costume turco, seduta a gambe incrociate, dietro un mobiletto apparentemente di acero, che serve da tavolino. Se qualcuno lo chiede, l'espositore spinge il congegno in un punto qualsiasi della sala, o lo lascia in un punto indicato, o perfino lo sposta più volte durante la partita. Il fondo del mobile è molto rialzato da terra, grazie alle rotelle su cui si muove, così che gli spettatori possono vedere chiaramente lo spazio immediatamente sottostante l'Automa. La sedia su cui esso siede è fissata al mobile sul cui ripiano c'è una scacchiera, anch'essa inamovibile. Il braccio destro del Giocatore è teso in avanti, ad angolo retto con il corpo, appoggiato con apparente noncuranza accanto alla scacchiera, col dorso della mano verso l'alto. La scacchiera è di circa 18 pollici quadrati. Il braccio sinistro è invece piegato a gomito, e la mano sinistra regge una pipa. Un tendaggio verde nasconde il retro del turco, ricadendogli parzialmente sulle spalle. A giudicare dall'aspetto esteriore, il mobile è diviso in cinque scomparti – tre sportelli, di uguale dimensione, e due cassetti nella parte inferiore. Questa descrizione si riferisce alla prima apparizione in pubblico dell'Automa.

A questo punto, Maelzel comunica ai presenti che mostrerà loro il meccanismo del congegno. Trae di tasca un mazzo di chiavi e, con una di esse, apre il primo sportello (n. 1 dell'illustrazione) affinché tutti possano ispezionarlo. L'interno è apparentemente colmo di ruote, pignoni, leve e altri ingranaggi, uno addossato all'altro così che l'occhio può solo scrutarne la superficie. Lasciando questo sportello spalancato, si porta alle spalle del mobile e, alzando il drappeggio che copre la figura, apre un altro sportello, collocato esattamente dietro il primo. Accostando ad esso una candela accesa e spostando varie volte il congegno, ne illumina completamente l'interno, così che gli spettatori possono rendersi conto che esso è pieno zeppo di ingranaggi. Una volta che gli astanti se ne sono convinti, Maelzel richiude a chiave lo sportello posteriore, lascia ricadere il tendaggio sulla figura e torna davanti al mobile. Non dimenticate che lo sportello n. 1 è sempre aperto. L'espositore procede ora all'apertura del cassetto nella parte inferiore – sembra che ce ne siano due ma, in realtà, è uno solo – le doppie maniglie e le doppie serrature servono unicamente da ornamento. Una volta aperto completamente il cassetto, si vedono un piccolo cuscino e una serie di pezzi degli scacchi fissati su un telaio che li regge perpendicolarmente. Lasciando aperto il cassetto, come lo sportello 1, Maelzel apre adesso gli sportelli 2 e 3; e si scopre che sono sportelli a soffietto, che danno nello stesso scomparto interno la cui parte destra, però (destra per chi lo guarda) presenta una piccola divisione, larga circa sei pollici, anche questa piena di ingranaggi. Lo scomparto principale (chiameremo così quello che si vede aprendo gli sportelli 2 e 3) è foderato di panno

scuri e non contiene alcun ingranaggio tranne due pezzi d'acciaio, a forma di quadranti, collocati nei due angoli posteriori, in alto. Sul piano inferiore dello scomparto, accanto all'angolo posteriore a sinistra di chi guarda, c'è una piccola protuberanza di circa otto pollici quadrati, anch'essa coperta di panno scuro. Lasciando aperti gli sportelli 2 e 3, oltre al cassetto e allo sportello n. 1, il presentatore si porta sul retro dello scomparto principale e, aprendo un'altra porticina, ne mostra chiaramente l'interno, introducendovi una candela. Dopo avere così apparentemente mostrato al pubblico l'intero mobile, Maelzel, sempre lasciando sportelli, porta e cassetti aperti, fa fare un giro completo all'Automa e, sollevando il drappeggio, mostra il retro della figura del turco. Apre una porticina di circa dieci pollici quadrati, all'altezza dei fianchi e un'altra, più piccola, nella coscia sinistra. Da queste aperture, si vede l'interno della figura, che appare pieno di ingranaggi. In genere, a questo punto gli spettatori sono pienamente convinti di avere visto e osservato l'Automa in ogni sua parte e, se mai qualcuno avesse pensato che all'interno si nascondesse qualcuno, dopo una esposizione così completa scarta immediatamente l'idea, giudicandola del tutto assurda.

Dopo aver riportato il congegno nella sua posizione originale, Maelzel comunica ai presenti che l'Automa giocherà una partita a scacchi con chiunque vorrà cimentarsi con lui. La sfida è accettata, e viene preparato un tavolino per l'antagonista, accanto alla corda ma dalla parte degli spettatori, collocandolo in modo che tutti possano vedere perfettamente l'Automa. Da un cassetto di questo tavolino si estraggono poi i pezzi degli scacchi che in genere, ma non sempre, Maelzel stesso colloca con le proprie mani sulla scacchiera, che è semplicemente dipinta sul ripiano del tavolino. Quando lo sfidante ha preso posto, il presentatore apre il cassetto del mobile, da cui estrae il cuscino che pone come appoggio sotto il braccio sinistro dell'Automa, dopo avergli tolto di mano la pipa. Dallo stesso cassetto prende anche i pezzi degli scacchi che dispone sulla scacchiera davanti alla figura. Dopo di che, richiude gli sportelli a chiave, lasciando il mazzo delle chiavi nello sportello 1. Chiude anche il cassetto e carica il congegno inserendo nel mobile una chiave, dal lato sinistro dello spettatore.

La partita ha ora inizio – con l'Automa che fa la prima mossa. La competizione è generalmente limitata a mezz'ora ma se, allo scadere dei 30 minuti, non è ancora terminata e lo sfidante afferma che riuscirà a battere l'Automa, Maelzel non ha alcuna obiezione a prolungarla. Ovviamente, il limite della mezz'ora è stato fissato per non annoiare il pubblico. E chiaro che ogni mossa dello sfidante sulla propria scacchiera viene riprodotta su quella dell'Automa dallo stesso Maelzel, il quale funge da rappresentante dello spettatore. E, viceversa, quando a muovere è il turco, è sempre Maelzel a riportare la mossa sulla scacchiera dello sfidante, in qualità di rappresentante del turco. Questo comporta che il presentatore si sposti di frequente da un tavolo all'altro. Va anche spesso dietro la figura per riporre i pezzi mangiati nella scatola accanto alla scacchiera, alla sua sinistra. Quando l'Automa esita a muovere, si vede talvolta il presentatore che gli si mette vicinissimo sulla destra, posando ogni tanto la mano sulla scatola, con aria indifferente. Egli ha anche uno strano modo di trascinare i piedi, teso a suscitare nella mente di coloro più furbi che sagaci il sospetto di collusione con il congegno. Si tratta senza dubbio di puri e semplici manierismi da

parte di Maelzel; oppure, se egli ne è consapevole, li mette in pratica per far nascere negli spettatori un'idea sbagliata circa il meccanismo dell'Automa.

Il turco gioca con la mano sinistra. E ogni movimento del braccio è ad angolo retto.

In tal modo la mano (coperta da un guanto e piegata in modo naturale) viene portata direttamente sopra il pezzo da muovere che le dita, quasi sempre, prendono senza difficoltà. Talvolta però accade che, quando il pezzo non è nella posizione esatta, l'Automa non riesce a prenderlo. In questo caso, non si ripete il tentativo; il braccio prosegue il suo movimento verso la direzione originariamente desiderata, esattamente come se le dita reggessero il pezzo. Indicata, così, la mossa voluta, il braccio torna sul cuscino ed è Maelzel a eseguire lo spostamento indicato dall'Automa. A ogni movimento, si sente il rumore degli ingranaggi della figura. Nel corso della partita, essa gira occasionalmente gli occhi, come a osservare la scacchiera, muove la testa, e pronuncia la parola *echec* (scacco) quando è necessario¹¹. Se il suo antagonista fa una mossa falsa, essa batte dei colpi secchi sulla scatola con le dita della mano sinistra, scuote vigorosamente la testa e, rimettendo il pezzo erroneamente spostato dove si trovava prima, esegue la mossa successiva. Una volta vinta la partita, l'Automa scuote la testa con aria di trionfo, gira compiaciuto gli occhi sugli spettatori e, tirando più indietro il braccio sinistro, poggia solo le dita sul cuscino. In genere, è il turco a vincere la partita – solo una o due volte è stato battuto. A gioco terminato Maelzel, se qualcuno lo desidera, mostra di nuovo il meccanismo del congegno, nello stesso modo di prima.

Poi, il tutto viene spinto via e un tendaggio lo nasconde alla vista del pubblico.

Si è più volte tentato di risolvere il mistero dell'Automa. L'ipotesi più diffusa, spesso condivisa anche da chi avrebbe dovuto avere più buon senso, fu, come abbiamo già detto, che non c'era alcun intervento umano diretto, che il congegno altro non era che una macchina. Molti, però, sostenevano che era lo stesso presentatore a regolarne i movimenti mediante qualche ingranaggio nelle zampe del mobile. Altri ancora, parlavano con convinzione di una calamita. In quanto alla prima ipotesi, per il momento non aggiungeremo nulla a quanto già detto. Per la seconda, basta ripetere quello che abbiamo spiegato prima e cioè che il mobile si muove su rotelle e, a richiesta, può essere spostato da una parte all'altra della sala, anche durante la partita. Altrettanto insostenibile è l'ipotesi della calamita – se così fosse, infatti, un'altra calamita, in tasca a uno qualsiasi degli spettatori, sarebbe sufficiente a inceppare tutto il meccanismo. Il presentatore, comunque, non ha obiezioni a che anche il magnete più potente rimanga sul mobile per tutta la durata dell'esibizione.

Il primo tentativo di una spiegazione scritta del segreto – il primo, almeno, a quanto ne sappiamo – fu effettuato in un grosso opuscolo stampato a Parigi nel 1785. In sostanza, l'ipotesi avanzata dall'autore era questa – che il congegno fosse azionato da un nano il quale, secondo lui, quando il mobile veniva aperto, si nascondeva infilando le gambe in due cilindri cavi che si trovavano (ma in realtà non esistono) fra gli ingranaggi dello scomparto 1, mentre il corpo rimaneva all'esterno, nascosto dal

¹¹ Il fatto di far pronunciare al turco la parola *echec* è una miglioria apportata dal signor Maelzel. Quando era ancora in possesso del barone Kempelen, l'Automa indicava lo scacco battendo la mano destra sulla scatola. (N.d.A.)

drappeggio del turco. Quando gli sportelli venivano richiusi, il nano entrava nel mobile – mentre il rumore degli ingranaggi copriva quello dei suoi movimenti e della porticina che si richiudeva alle spalle. Una volta che l'interno dell'Automa era stato esposto senza che si vedesse nessuno, gli spettatori, sostiene l'autore dell'opuscolo, erano certi che dentro non ci fosse anima viva. L'assurdità di questa ipotesi è talmente evidente da non richiedere commento o confutazione e, infatti, suscitò scarsissimo interesse.

Nel 1789 M.I.F. Freyhere pubblicò a Dresda un libro nel quale cercava di risolvere il mistero. Un volume piuttosto grosso, con molte tavole a colori. L'ipotesi di Freyhere era che «un ragazzo, bene addestrato, molto magro e alto per la sua età (abbastanza da poterlo nascondere in un cassetto subito sotto la scacchiera)» giocasse la partita a scacchi compiendo tutti i gesti dell'Automa. Questa ipotesi, anche se addirittura più sballata di quella dell'autore parigino, incontrò migliore accoglienza e qualcuno la ritenne la vera soluzione del prodigio, fino a quando l'inventore mise fine alla discussione, consentendo che si esaminasse scrupolosamente il piano del mobile.

A questi strampalati tentativi di spiegazione ne seguirono altri, ugualmente strampalati. Recentemente però uno scrittore anonimo, seguendo un ragionamento assai poco filosofico, è riuscito a imbroggiare una soluzione plausibile – anche se non possiamo ritenerla certa. Il suo saggio fu pubblicato per la prima volta in un settimanale di Baltimora, accompagnato da alcuni cliché, sotto il titolo «Tentativo di analizzare l'Automa Giocatore di Scacchi di Maelzel». Riteniamo che questo saggio sia stato l'originale del *pamphlet* al quale accenna Sir David Brewster nelle sue *Lettere sulla Magia Naturale*, non esitando a definirla una spiegazione completa e soddisfacente.

Nell'insieme, i *risultati* dell'analisi sono indubbiamente corretti; ma che Brewster abbia definito il saggio una spiegazione completa e soddisfacente si giustifica solo con una sua lettura distratta e affrettata. Dal compendio del saggio, citato nelle *Lettere sulla Magia Naturale*, è impossibile arrivare a una conclusione precisa circa l'adeguatezza o l'inadeguatezza dell'analisi, a causa della enorme confusione e scarsità delle lettere di riferimento impiegate. Lo stesso errore che si ritrova nel «Tentativo», etc. come lo abbiamo visto originariamente. La soluzione consiste in una serie di minuziose spiegazioni (accompagnate da xilografie che occupano molte pagine), miranti a dimostrare *la possibilità di spostare gli scomparti* del mobile in modo tale da consentire a una persona nascosta all'interno di muoversi, sia pure parzialmente, da una parte all'altra del congegno – sfuggendo così all'occhio degli spettatori. Senza dubbio, come abbiamo già detto e come cercheremo ora di dimostrare, il principio o, meglio, il risultato di questa soluzione è quello giusto. Qualcuno è nascosto nel mobile mentre il suo interno viene mostrato al pubblico. Quella che, invece, non condividiamo è la verbosa descrizione del modo in cui gli scomparti vengono spostati per assecondare i movimenti della persona nascosta all'interno. La respingiamo in quanto essa non è che una teoria formulata in un primo tempo e alla quale, in un secondo tempo, sono state forzosamente adattate le circostanze. Una teoria alla quale non si era arrivati (né si sarebbe potuto arrivare) in base a un ragionamento induttivo. Comunque lo spostamento abbia luogo, è ovvio che esso sia occultato, passo per passo, allo sguardo del pubblico.

Dimostrare che alcuni movimenti si possono compiere in un certo modo, non significa affatto che essi vengano compiuti proprio in quel modo. Possono esserci infiniti altri sistemi per ottenere gli stessi risultati. La probabilità che uno di quelli ipotizzati sia quello giusto è di uno all'infinito. Ma, in realtà, questo particolare aspetto del problema – cioè lo spostamento degli scomparti – non ha la minima importanza. Era del tutto superfluo dedicare sette o otto pagine a dimostrare ciò che nessuna persona di buon senso negherebbe – vale a dire che l'eccezionale genio meccanico del barone Kempelen era perfettamente in grado di escogitare il modo di chiudere una porta, o far scorrere un pannello, con un agente umano a essi collegato; e di compiere queste operazioni, come l'autore stesso del saggio dimostra e come noi cercheremo di illustrare più ampiamente qui appresso, in maniera tale da sfuggire completamente all'occhio degli spettatori.

Formulando una nostra ipotetica spiegazione dell'Automa cercheremo, in primo luogo, di dimostrarne il funzionamento e, in secondo luogo di descrivere, il più succintamente possibile, la natura delle *osservazioni* dalle quali abbiamo tratto le nostre conclusioni.

Per meglio comprendere l'argomento, ripeteremo qui in poche parole la routine seguita dal presentatore per mostrare l'interno del mobiletto – una routine dalla quale non si discosta *mai* in modo sostanziale. Per prima cosa apre lo sportello n. 1.

Lasciandolo aperto, si porta sul retro per aprire una porta direttamente alle spalle dello sportello stesso. A questa porta avvicina una candela accesa. *Richiude poi questa porta* a chiave e, tornando sul davanti, apre completamente il cassetto. Dopo di che, apre gli sportelli 2 e 3 (quelli pieghevoli) mostrando l'interno dello scomparto principale.

Lasciando aperto quest'ultimo, il cassetto, e lo sportello anteriore dello scomparto n. 1, torna sul retro e spalanca la porta che corrisponde allo scomparto principale. Nel richiudere il mobile non segue un ordine particolare, tranne il fatto che gli sportelli pieghevoli vengono sempre chiusi prima del cassetto.

Ora, supponiamo che, quando il mobile viene spinto per la prima volta davanti al pubblico, al suo interno si trovi già una persona, collocata dietro la massa degli ingranaggi nello scomparto n. 1 (la parte posteriore di questi ingranaggi è fatta in modo da poter scivolare *en masse* dallo scomparto principale a quello n. 1, quando è necessario) con le gambe completamente stese dentro lo scomparto principale. Quando Maelzel apre lo sportello 1, l'uomo all'interno non corre alcun pericolo di essere scoperto dato che anche l'occhio più acuto non riesce a penetrarne l'oscurità interna. Ma le cose cambiano quando viene aperta la porta posteriore del primo scomparto; l'interno viene illuminato e, se ci fosse dentro qualcuno, sarebbe scoperto. Ma non si vede nessuno. L'inserimento della chiave nella toppa era un segnale per cui la persona nascosta si pigia il più possibile in avanti, ad angolo acuto – infilandosi del tutto o quasi nello scomparto principale. Ma la posizione è scomodissima e non può restarci a lungo.

Di conseguenza, vediamo che Maelzel *richiude la porta sul retro*. Dopo di che, non c'è motivo per cui l'uomo non riprenda la posizione primitiva, poiché lo scomparto è tornato in ombra e l'interno è del tutto invisibile. Il cassetto è aperto e la

persona nascosta può rimettere le gambe nello spazio che occupavano prima¹². Quindi, nello scomparto principale non vi è più alcuna traccia dell'uomo che ormai si nasconde con il corpo dietro gli ingranaggi del primo scomparto, con le gambe nello spazio occupato dal cassetto. Il presentatore può quindi tranquillamente mostrare lo scomparto principale. E così fa, aprendo gli sportelli sia anteriori che posteriori – e non si vede nessuno. A questo punto, gli spettatori sono convinti che tutto l'interno del mobile è davanti ai loro occhi – ogni sua parte, simultaneamente. Ma naturalmente non è così. La gente non vede lo spazio dietro il cassetto, né l'interno dello scomparto n. 1, di cui il presentatore chiude virtualmente lo sportello chiudendone la corrispondente porta posteriore. Maelzel, dopo aver girato il mobiletto, solleva il drappeggio del turco, ne apre le porticine sulle reni e sulla coscia e dimostra come, all'interno, non ci siano che ingranaggi; dopo di che, riporta il tutto nella posizione originale e chiude le porticine.

L'uomo all'interno adesso può muoversi liberamente. Entra nel corpo del turco quel tanto che basta per avere gli occhi a livello della scacchiera. Molto probabilmente, siede su quel quadratino sporgente, o protuberanza, che si vede in un angolo dello scomparto principale quando gli sportelli sono aperti. Posizione dalla quale può vedere la scacchiera attraverso il torace del turco, che è fatto di reticella metallica. Infilando il braccio destro nella figura, aziona il minuscolo ingranaggio che guida il braccio sinistro e la mano della figura. L'ingranaggio è collocato subito sotto la scapola destra dell'Automa ed è quindi facilmente raggiungibile dalla mano destra dell'uomo nascosto, supponendo che infili il braccio destro nel torace. I movimenti della testa, degli occhi e del braccio destro del Giocatore, come pure il suono della parola *echec*, vengono azionati da altri ingranaggi mossi a piacere, dall'operatore nascosto. L'intero congegno – cioè il gruppo degli ingranaggi indispensabili – si trova molto probabilmente all'interno del piccolo scomparto (largo circa sei pollici) ricavato dalla divisione (sulla destra di chi guarda) dello scomparto principale.

In questa analisi del funzionamento dell'Automa abbiamo volutamente tralasciato di accennare al modo in cui vengono spostati i tramezzi divisorii; e, a questo punto, è facile capire che si tratta di un problema di nessuna importanza, dal momento che qualsiasi bravo carpentiere troverebbe un'infinità di modi per effettuare quello spostamento; e, dal momento che abbiamo dimostrato come, quale che ne sia il modo, lo si possa fare all'insaputa degli spettatori. Le nostre conclusioni si fondano sulle seguenti *osservazioni*, tratte da ripetute visite all'esibizione di Maelzel¹³.

¹² Sir David Brewster ipotizza che dietro il cassetto, anche dopo che è stato chiuso, rimanga ampio spazio – in altre parole, che si tratti di un «finto cassetto» che non arriva al fondo del mobile. Ma è un'ipotesi che non regge. Un trucco così banale sarebbe subito scoperto, specialmente dal momento che il cassetto è sempre aperto completamente e gli spettatori si accorgerebbero facilmente se esso fosse meno profondo del mobile. (N.d.A.)

¹³ Alcune di queste *osservazioni* mirano esclusivamente a dimostrare che il congegno deve essere azionato da una mente umana, e potrebbe apparire superfluo addurre ulteriori argomentazioni a sostegno di quanto è già stato pienamente convenuto. Il nostro scopo principale è quello di convincere alcuni nostri amici per i quali un ragionamento propositivo avrà più valore anche della più esplicita dimostrazione aprioristica. (N.d.A.)

1. Le mosse del turco non sono effettuate a intervalli regolari, ma si adeguano alle mosse dell'antagonista – anche se il fattore regolarità, così essenziale in ogni tipo di congegno meccanico, si sarebbe potuto facilmente introdurre limitando il tempo concesso all'antagonista per fare la sua mossa. Per esempio, se il limite fosse di tre minuti, si potrebbero regolare le mosse dell'Automa secondo intervalli di poco superiori ai tre minuti. Il fatto che sussista questa irregolarità, quando sarebbe stato così facile fissare un ritmo regolare, dimostra come la regolarità non abbia alcun peso per il funzionamento dell'Automa – in altre parole, che esso non è *un puro e semplice congegno meccanico*.

2. Quando l'Automa sta per fare la sua mossa si percepisce chiaramente, proprio sotto la spalla sinistra, un movimento che agita il drappeggio ricadente su quella spalla.

E un movimento che invariabilmente precede di un paio di secondi quello del braccio; che non si sposta mai prima di quel movimento preparatorio della spalla. Ora, poniamo che l'antagonista muova la sua pedina e che Maelzel riporti, come al solito, la mossa sulla scacchiera dell'Automa. Poniamo anche che l'antagonista osservi attentamente l'Automa e che, appena nota quel movimento, prima che il braccio si sposti, ritiri la sua pedina come se si fosse reso conto di aver fatto una mossa sbagliata. Si vedrà allora che il movimento del braccio che, in tutti gli altri casi, segue immediatamente quello della spalla, si arresta – non si verifica – anche se Maelzel non ha ancora riportato sulla scacchiera dell'Automa la mossa corrispondente al ritiro della pedina da parte del contendente. In questo caso, è ovvio che l'Automa stava per muovere; e che il suo arresto è stato chiaramente prodotto dal ritiro del pezzo compiuto dall'avversario, senza alcun intervento da parte di Maelzel.

Questo dimostra ampiamente che: 1. l'intervento di Maelzel nel riportare le mosse dell'antagonista sulla scacchiera dell'Automa non è indispensabile ai fini del movimento di quest'ultimo; 2. che questi movimenti sono regolati da una *mente* – da qualcuno che può vedere la scacchiera del suo avversario; 3. che a regolarli non è la mente di Maelzel il quale dava le spalle al contendente quando questi ha ritirato la sua pedina.

3. L'Automa non ne esce invariabilmente vincitore. Se il congegno fosse un semplice meccanismo, questo non accadrebbe – vincerebbe sempre. Una volta scoperto il *principio* in base al quale una macchina può *giocare* una partita a scacchi, sarebbe facile metterla in condizioni di *vincerla*; e, sempre in base allo stesso principio, di *vincerle tutte* – di battere, cioè, qualsiasi avversario. Un attimo di riflessione sarà sufficiente a convincere chiunque che costruire un congegno in grado di vincere sempre non presenta certo maggiori difficoltà, sotto il profilo meccanico, che costruirne uno in grado di vincere una sola volta. Quindi, se consideriamo il Giocatore come un congegno dobbiamo presumere (il che è altamente improbabile) che il suo inventore abbia preferito lasciarlo incompleto anziché renderlo perfetto – supposizione ancor più assurda quando si pensi che il fatto di lasciarlo incompleto costituirebbe un argomento a sfavore della possibilità che si tratti puramente di una macchina – il che è esattamente quanto stiamo sostenendo.

4. Quando la partita si fa difficile o complessa vediamo che il turco non scuote mai la testa né rotea gli occhi. Lo fa solo quando la sua mossa successiva è ovvia, o

quando la partita scorre talmente liscia da non richiedere particolare riflessione da parte di un giocatore al posto dell'Automa. Ora, questi strani movimenti di testa e di occhi sono tipici di chi è occupato a riflettere, e l'ingegnoso barone Kempelen li avrebbe applicati al congegno (se di puro e semplice congegno si trattasse) per eseguirli al momento opportuno – cioè di fronte a particolari difficoltà. Ma qui succede esattamente il contrario, e questo capovolgimento si adatta perfettamente alla nostra supposizione di una persona nascosta all'interno. Quando è impegnata a pensare alla partita, questa persona non ha il tempo di occuparsi dell'ingranaggio che aziona la testa e gli occhi.

Quando invece la partita non presenta difficoltà, ha tutto il tempo di guardarsi intorno e, pertanto, vediamo che il capo si muove e gli occhi roteano.

5. Quando il congegno viene fatto girare per consentire agli spettatori di vedere il retro della figura del turco, e il drappaggio viene sollevato e si spalancano le porticine sui reni e sulla coscia, si nota che l'interno è stipato di ingranaggi. Osservando però il congegno mentre l'Automa era in movimento – vale a dire il mobile si spostava sulle rotelle – notammo che alcune parti del meccanismo cambiavano forma e posizione in misura tale da non potersi attribuire semplicemente a un fattore prospettico; un successivo esame ci convinse che quei cambiamenti eccessivi erano da attribuire a degli specchi collocati all'interno e certo non destinati ad influenzare il funzionamento del meccanismo stesso. Il loro compito – quale che fosse – doveva necessariamente riferirsi all'occhio dello spettatore. Ne concludemmo seduta stante che gli specchi servivano a moltiplicare l'immagine degli ingranaggi all'interno della figura, così da far sembrare che la riempissero completamente. Se ne deduce quindi che il congegno non è una pura e semplice macchina. Se così fosse l'inventore, anziché volerne dimostrare la complessità, ricorrendo a un artificio per raggiungere questo suo scopo, avrebbe invece fatto di tutto per convincere coloro i quali assistevano all'esibizione che in realtà un risultato tanto straordinario era ottenuto con mezzi *semplici*.

6. Dal punto di vista dell'aderenza alla realtà, l'aspetto esteriore e soprattutto il comportamento del turco non sono che scadenti imitazioni. I lineamenti non mostrano la minima vitalità e, in quanto a somiglianza con una fisionomia umana, sono di gran lunga inferiori anche alla più scadente immagine di cera. Gli occhi roteano in modo innaturale, senza un corrispondente movimento di palpebre o sopracciglia. In particolare, il braccio esegue le sue operazioni in maniera rigida, goffa, a scatti, con moto rettangolare. Ora, tutto ciò nasce o dall'incapacità di Maelzel di azionarlo in modo migliore o da una trascuratezza intenzionale – dato che una trascuratezza accidentale è da escludere visto che l'ingegnoso artefice dedica tutto il suo tempo a perfezionare l'Automa. Sicuramente non possiamo attribuire l'apparenza stereotipata della figura a scarsa abilità – poiché tutti gli altri automi di Maelzel dimostrano la sua capacità di imitare con assoluta esattezza le immagini e le caratteristiche della vita. Per esempio, i suoi funamboli sono inimitabili. Quando il clown ride, labbra, occhi, sopracciglia, palpebre – ogni suo lineamento – hanno l'espressione giusta. In esso, come nel suo compagno, ogni gesto è così fluido e privo di artificio che, se non fosse per le loro minuscole dimensioni e per il fatto che, prima della loro esibizione sulla fune, vengono fatti passare di mano in mano degli

spettatori, nessuno crederebbe che questi automi di legno non siano creature umane. Non possiamo quindi mettere in dubbio l'abilità del signor Maelzel e pertanto dobbiamo supporre che egli abbia lasciato di proposito al suo Giocatore di Scacchi quell'aspetto artificiale e innaturale conferitogli inizialmente (e anche allora, senza dubbio, con intenzione) dal barone Kempelen. E quale fosse l'intenzione non è difficile capirlo. Se, nei suoi movimenti, l'Automa avesse una maggiore apparenza di realismo, lo spettatore sarebbe indotto ad attribuire quei movimenti alla loro vera causa (cioè un intervento umano dall'interno) più di quanto lo sia ora, quando i gesti goffi e spigolosi danno l'idea di un puro e semplice congegno meccanico, senza alcuna assistenza nascosta.

7. Quando, poco prima dell'inizio della partita, l'Automa viene, come sempre, caricato dal presentatore, un orecchio avvezzo al suono prodotto dal caricamento di un meccanismo scoprirà immediatamente che l'asse fatto ruotare dalla chiave dentro il mobiletto non può essere in alcun modo collegato a una molla o a un ingranaggio qualsiasi. In questo caso, la deduzione che se ne trae è la stessa di prima. La carica non serve affatto al funzionamento dell'Automa e viene eseguita allo scopo di suscitare negli spettatori l'illusione di un congegno meccanico.

8. Quando si chiese esplicitamente a Maelzel se l'Automa è o no un semplice macchinario, la sua risposta è invariabilmente la stessa: «No comment». Ora, la fama dell'Automa e la grande curiosità che esso ha ovunque suscitato, sono essenzialmente dovute all'opinione corrente che si tratti di una *macchina*. E quale modo più ovvio ed efficace per convincere di questo il pubblico (come appunto è l'intenzione) che una dichiarazione esplicita in tal senso? D'altro canto, quale modo più ovvio ed efficace di suscitare perplessità circa il carattere puramente meccanico dell'Automa che astenersi dal dichiararlo apertamente? La gente, infatti, fa questa considerazione: Maelzel ha tutto l'interesse a presentare il Giocatore come un semplice congegno; rifiuta di confermarlo esplicitamente a parole, pur non facendosi scrupolo ma, anzi, dimostrandosi ansioso di confermarlo, indirettamente, con i fatti; se davvero fosse ciò che egli intende dimostrare con i fatti, sarebbe dispostissimo ad avvalersi della più diretta testimonianza verbale; di conseguenza, il suo silenzio è dovuto al fatto che egli sa che *non* si tratta esclusivamente di un congegno meccanico; le sue azioni non possono accusarlo di mistificazione; le sue parole, potrebbero.

9. Quando, mostrando al pubblico l'interno del mobile, Maelzel spalanca lo sportello n. 1 e la porta posteriore direttamente corrispondente, accosta a questa porta posteriore una candela accesa (come già detto) e muove avanti e indietro il mobile per dimostrare che il primo scomparto è interamente occupato dagli ingranaggi. Durante questi spostamenti, l'osservatore attento potrà notare che, mentre il gruppo degli ingranaggi accanto allo sportello anteriore n. 1 è perfettamente fisso e stabile, quello verso la parte posteriore ondeggia leggermente, seguendo gli spostamenti del mobile. Fu proprio questa circostanza a far nascere in noi il sospetto che il blocco posteriore degli ingranaggi fosse sistemato in modo da poterlo facilmente spostare *en masse*, quando fosse necessario. Come abbiamo già detto, la necessità si presenta nel momento in cui l'uomo nascosto si porta in posizione eretta quando viene richiusa la porta sul retro.

10. Sir David Brewster afferma che la figura del turco è a grandezza naturale – ma, in realtà, essa è molto più grande. Nulla di più facile che sbagliarsi sulle proporzioni. Il corpo dell'Automa è generalmente isolato e, non potendo confrontarlo immediatamente con una figura umana, ci lasciamo indurre a ritenerlo di grandezza naturale. Errore cui, però, si può ovviare osservando il Giocatore di Scacchi quando, come talvolta accade, il presentatore gli si accosta. Certo, il signor Maelzel non è molto alto ma, vicino al congegno, la sua testa appare almeno diciotto pollici più in basso rispetto a quella del turco che, non dimentichiamolo, è seduto.

11. Il mobile dietro cui è collocato l'Automa misura esattamente sei pollici di lunghezza, due piedi e quattro pollici di profondità e due piedi e sei pollici di altezza.

Dimensioni più che sufficienti a contenere un uomo di statura molto superiore alla media – il solo scomparto principale può ospitare una persona di statura normale nella posizione in cui abbiamo detto si pone l'operatore nascosto. Questi sono dati di fatto che chiunque voglia può controllare, e quindi non indugeremo oltre. Vorremmo solo suggerire che anche se, in apparenza il piano del mobile è costituito da una tavola dello spessore di circa tre pollici, basta chinarsi e guardare verso l'alto quando lo scomparto principale è aperto per rendersi conto che, in realtà, è molto sottile. Anche l'altezza del cassetto è, a prima vista, ingannevole. Fra la sommità del cassetto, osservato dall'esterno, e il fondo del mobile, c'è uno spazio di circa tre pollici – spazio che va incluso nell'altezza del cassetto. Tutti questi accorgimenti, che mirano a fare apparire lo spazio interno minore di quanto in realtà sia, rispondono all'intenzione dell'inventore di suggerire al pubblico un'idea errata, e cioè che dentro il mobile non è possibile far entrare una persona.

12. L'interno dello scomparto principale è interamente foderato di stoffa. Che, a nostro parere, dovrebbe avere un duplice scopo. Parte di essa, una volta ben tesa, potrebbe costituire gli unici tramezzi da rimuovere necessariamente durante i movimenti della persona nascosta, vale a dire il divisorio fra il retro dello scomparto principale e il retro dello scomparto n. 1; e il divisorio fra lo scomparto principale e lo spazio sul retro del cassetto, una volta che questo sia aperto. Supponendo che sia così, sparisce ogni difficoltà di spostamento dei tramezzi, ammesso che tale difficoltà esista. Il secondo scopo della stoffa è quello di attutire e rendere indistinto ogni rumore che i movimenti dell'uomo all'interno potrebbero provocare.

13. Lo sfidante (come abbiamo già sottolineato) non può giocare sulla scacchiera dell'Automa, ma è seduto a una certa distanza. Probabilmente, se qualcuno dovesse chiederlo, si attribuirebbe il motivo di questa collocazione al fatto che, se l'avversario fosse diversamente dislocato, la sua persona si frapporrebbe fra il congegno e gli spettatori, ostacolando la visuale di questi ultimi. Ma è un ostacolo al quale si potrebbe ovviare con estrema facilità, sia mettendo in posizione più elevata le sedie, sia girando l'estremità del mobile verso gli spettatori durante la partita. Se lo sfidante sedesse a contatto con il mobile e avesse l'udito fine, potrebbe scoprire il segreto sentendo il respiro di qualcuno all'interno del mobile.

14. Anche se, mostrando l'interno del congegno, Maelzel a volte si discosta leggermente dalla *routine* che abbiamo indicato, non lo fa *mai*, però, a un *punto tale* da smentire questa nostra soluzione. Per esempio, è successo che aprisse per primo il cassetto – ma non apre mai lo scomparto principale senza prima chiudere la porta

posteriore del vano n. 1 – né mai lo apre senza aver prima tirato fuori il cassetto – non apre mai il cassetto senza chiudere prima lo scomparto principale – né apre mai il retro del vano n. 1 mentre lo scomparto principale è aperto – e la partita non ha inizio se prima non è stato chiuso l'intero mobile. Ora, se dalle nostre osservazioni risultasse che *mai, in nessun caso*, il signor Maelzel si sia discostato dalla *routine* che abbiamo descritto come necessaria all'ipotesi da noi suggerita, questo già la avvalorerebbe al massimo. Ma ancor più la avvalora il fatto che *occasionalmente* si discosta leggermente dalla *routine*, mai però a tal punto da inficiare la nostra soluzione.

15. Durante lo spettacolo, sulla scacchiera dell'Automa ci sono sei candele. Viene spontaneo chiedersi: «perché così tante quando una sola, o al massimo due, sarebbero più che sufficienti per consentire allo spettatore una chiara visuale della scacchiera in una sala peraltro già bene illuminata, come lo è sempre quella in cui si svolge l'esibizione – e quando, inoltre – supponendo che il congegno *sia solamente un congegno* – non c'è alcuna necessità di tanta luce, o di una qualsiasi luce, perché esso funzioni – e quando, soprattutto, sul tavolo dello sfidante c'è una sola candela?». La prima e più ovvia ipotesi è che una forte illuminazione costituisce il requisito essenziale perché l'uomo nascosto possa vedere attraverso il materiale trasparente (probabilmente una reticella sottile) di cui è fatto il busto del turco. Ma, considerando la *disposizione* delle candele, sorge subito un'altra spiegazione. Come abbiamo detto, ci sono in totale sei candele, tre per lato. Le più lontane dagli spettatori sono anche le più lunghe – quelle al centro sono più corte di circa due pollici – e quelle più vicine al pubblico ancora più basse, sempre di un paio di pollici – fra i due gruppi di candele esiste una differenza di circa due pollici – vale a dire, la candela più lunga da un lato è di circa tre pollici più corta della candela equivalente dall'altro lato, e così via. In tal modo, non ci sono due candele della stessa altezza e, di conseguenza, anche la difficoltà di identificare il *materiale* di cui è fatto il busto della figura (su cui si proietta la luce) è sensibilmente accresciuta dall'effetto abbagliante di quel complicato intreccio di raggi – ottenuto mettendo i centri di irradiazione a livelli diversi.

16. Fino a quando il Giocatore di Scacchi rimase in possesso del barone Kempelen, più di una volta si osservò – primo, che un italiano il quale alloggiava nella *suite* del barone non era mai visibile durante le partite del turco; e, secondo, che una volta che l'italiano si ammalò, l'esibizione fu sospesa fino alla sua guarigione. Questo italiano dichiarava di non sapere affatto giocare a scacchi, anche se tutti gli altri dipendenti del barone erano buoni scacchisti. Coincidenze analoghe si sono verificate da quando l'Automa fu acquistato da Maelzel. C'è un uomo, un certo *Schlumberger*, che lo segue ovunque vada ma la cui unica mansione sembra quella di aiutarlo a imballare e sballare l'Automa. E un tipo di media statura, con le spalle molto curve. Non sappiamo se egli ammetta o meno di saper giocare a scacchi. Quel che è certo è che non lo si vede mai durante gli spettacoli, anche se è spesso visibile prima e dopo l'esibizione. Inoltre, qualche anno fa Maelzel si recò a Richmond con i suoi automi che esibì, ci sembra, nell'edificio che oggi ospita l'Accademia di Danza di M. Bossieux. *Schlumberger* improvvisamente si ammalò e, durante la sua malattia, non ci furono esibizioni del Giocatore. Questi fatti sono ben noti a molti nostri

concittadini. Il motivo addotto per la sospensione degli spettacoli del Giocatore *non* fu la malattia di *Schlumberger*. Il lettore ne tragga le sue conseguenze.

17. Il turco gioca con il *braccio sinistro*. Una circostanza così strana non può essere accidentale. Brewster la ignora, tranne che per una breve nota, ci sembra, a titolo puramente di segnalazione. I primi autori di trattati sull'Automa pare che non se ne siano nemmeno accorti, e non ne fanno cenno. L'autore dell'opuscolo cui accenna Brewster menziona la circostanza, asserendo però di non saperla spiegare. Eppure, proprio da tali discrepanze e incongruenze nascono (se nascono) le deduzioni che ci porteranno alla verità.

Il fatto che l'Automa giochi con la mano sinistra non può dipendere dall'assetto meccanico del congegno considerato come tale. Ogni ingranaggio che aziona in un determinato modo il braccio sinistro della figura potrebbe, se invertito, azionarne in maniera analoga il braccio destro. Questo principio è però inapplicabile al meccanismo del corpo umano, in cui esiste una netta e radicale differenza fra la struttura e, in ogni caso, la capacità delle due braccia. Riflettendo su ciò, è naturale riferire l'incongruenza presente nel Giocatore a questa peculiarità della struttura umana. In tal caso, dobbiamo pensare a una qualche *inversione* – dato che l'Automa gioca esattamente nel modo *contrario* a quello in cui giocherebbe un uomo. Queste teorie, una volta formulate, bastano da sole a suggerire l'ipotesi di un operatore nascosto nell'interno. Pochi altri impercettibili passi ci conducono, finalmente, alla conclusione. L'Automa gioca col braccio sinistro perché è quello l'unico modo che consente alla persona nascosta di usare il braccio destro – cosa ovviamente *auspicabile*. Proviamo a immaginare che l'Automa giochi col destro. Per raggiungere l'ingranaggio che aziona il movimento del braccio e che, come già spiegato, si trova proprio sotto la spalla, l'uomo nascosto dovrebbe necessariamente usare il braccio destro in una posizione scomodissima e disagiata (cioè, tenendolo stretto al corpo e compresso fra il corpo e il fianco dell'Automa); oppure, usare il sinistro, portandoselo davanti al petto. In entrambi i casi, non potrebbe agire con la facilità e la precisione necessarie. Al contrario, il fatto che l'Automa giochi col braccio sinistro, elimina ogni difficoltà. L'uomo all'interno porta davanti al petto il braccio destro e le dita della mano operano liberamente sull'ingranaggio nella spalla della figura.

A nostro avviso, non esiste una confutazione ragionevole di questa soluzione al mistero dell'Automa Giocatore di Scacchi.

Mario Leoncini

Lumi di Caissa

Apparso originariamente su *Future Shock* 5, 1991

Ivan Alexandrovič Smorinskij, campione del mondo di scacchi, entrò di corsa nel metrò, si riassetto i vestiti e si guardò intorno. Data l'ora tarda, non si stupì di trovarci poche persone; un uomo, che cercava d'inserire la carta di credito nel lettore a raggi laser, barcollò, borbottò qualcosa e cadde a sedere: era ubriaco.

— Lasci fare a me — disse Smorinskij, stanco d'aspettare il suo turno.

— È tutta colpa della guerra — si lamentò lo sconosciuto mandandogli in faccia un pungente odore di xilil.

Smorinskij gli tolse la carta di mano, la introdusse per lui e gliela restituì.

— Graazieeee — farfugliò l'ubriaco riprendendola.

— Tu — disse — sei un veeero amico.

Smorinskij fece leggere la sua carta e si sistemò il più lontano possibile.

Già, la lunga guerra tra Miriax e la Terra. Per i terrestri voleva dire restrizioni e miseria mentre lutti e sofferenze erano lontani dai pensieri dell'uomo medio. La guerra veniva combattuta in altra parte della Galassia ed in prima linea erano i coloni, i cui pianeti erano minacciati di distruzione. La guerra era lontana, quasi mitica, sulla Terra ne arrivavano solo gli echi, smorati dalla propaganda e dalla censura.

Un rumore di passi strascicati avvertì Smorinskij che l'ubriaco si stava avvicinando. Con la coda dell'occhio vide che si era seduto proprio dietro di lui.

— Tutta colpa della guerra — gli zuffolò vicino all'orecchio. — Alle dieci! Non è giusto che i bar debbano chiudere così presto.

Ecco che cosa preoccupava l'uomo qualunque: che alle dieci le locande chiudessero.

Smorinskij si portò il fazzoletto al naso per ripararsi dall'alito insopportabile dell'ubriaco. La guerra arrecava più fastidio che paura: la minaccia miriana di distruzione incombeva ma come pensare che i mal noti abitanti d'un mondo lontanissimo potessero sconfiggere il potente Impero terrestre, il più grande ed antico agglomerato di pianeti dell'intera via Lattea? Se la guerra si protraeva da troppo tempo la colpa era delle colonie che, di sicuro, avevano il loro tornaconto nel prolungarla. Che la Terra le lasciasse al loro destino! Scese dal via e s'incamminò verso casa. Da quando la villa gli era stata requisita, viveva in un modesto appartamento di periferia. Le strade erano ancora ben illuminate ma di lì a pochi minuti le luci si sarebbero spente, il piano di risparmio energetico lo imponeva. Si fece riconoscere dalla porta che gli si schiuse davanti. Un fruscio, proveniente da un albero, l'avvertì della presenza di Eschec.

Un piccolo gatto rosso balzò a terra. Smorinskij lo prese in braccio ed entrò in casa.

Aveva trascorso tutto il giorno con l'allenatore. Un tempo aveva a disposizione una intera equipe ma solo il Grande maestro Garalievič gli era rimasto fedele: Garalievič amava gli scacchi più dei soldi; Smorinskij non poteva pagarlo da tempo. L'allenatore gli aveva sottoposto una nuova idea in una nota variante della Difesa Siciliana: cedere il centro per intensificare l'attacco sul lato di Re, La continuazione aveva del veleno ma alla fine era sembrata vacillare. Dovevano pensarci ancora.

Ecco: anche lui non era poi tanto diverso dagli altri. I suoi pensieri erano per un gioco tra i più inutili, i suoi lamenti per non poter disputare tornei: la crisi economica era realtà con cui combattere tutti i giorni, la guerra pareva lontana. La guerra semmai gli provocava un'angoscia che circondava gelosamente di schermi, inorridendo all'idea che potesse travolgerlo. Accadeva anche agli altri? Il sensore lo avvertì della presenza d'un campo energetico. Accese la luce.

— Buonasera — disse la sagoma mostrandogli un documento. — Sono della IS ed ho l'incarico di scortarla.

Aveva sentito parlare della Imperial Security, la famigerata polizia politica del regime: istituita dopo la presa del potere dei militari, svolgeva una parte di rilievo nel mantenimento dello stato di fatto.

— Scortare dove?

— Lo saprà a tempo debito. Esca di casa, due isolati più avanti noterà una vetturvai: la stiamo aspettando.

— Posso almeno dar da mangiare al gatto?

— Si sbrighi — disse la sagoma, e sparì.

Si svegliò, domandandosi dove si trovasse. Stanco com'era durante il viaggio si era addormentato e ora si ricordava in modo vago dell'aeroporto e d'un edificio che poteva essere la sua attuale residenza. Si avvicinò alla finestra e pigiò il pulsante di apertura delle imposte, respirando a pieni polmoni l'aria fresca del mattino. Da lontano giungevano i rumori della città.

Due soldati facevano la guardia davanti al portone d'ingresso. Smorinskij sospettò di essere controllato, anche se non capiva perché. Che cosa volevano da un povero maestro di scacchi? Bussarono.

— Avanti — disse richiudendo la finestra.

— Spero che abbia dormito bene — disse il militare gallonato comparso sulla soglia.

— Devo considerarmi prigioniero? — chiese Smorinskij in tono di sfida.

— E di chi? — chiese l'altro sorpreso. — Porgo le mie scuse, anche a nome del Governo per come l'abbiamo contattata ma tutto quello che riguarda la sicurezza è riservato e lei ne è entrato a far parte.

— Come, e perché?

— Lo saprà presto. Ora si vesta, tra mezz'ora c'è la riunione del Comitato Imperiale di Sicurezza.

— Il Comitato Imperiale? Che ho a che vedere io col Comitato?

Il corridoio sinusoidale si snodava lungo tutto il Centro operativo, il cuore stesso del ministero della difesa.

Smorinskij fu introdotto in un'ampia stanza e fatto sedere ad un tavolo circolare, dove alcuni membri del Comitato erano già in attesa.

— Lei è il maestro Smorinskij — gli rivolse la parola uno dei consiglieri accostando la sedia. — Sono un mediocre scacchista, la conosco di fama.

Smorinskij lo guardò con disinteresse.

Un altro consigliere si alzò. — Maestro Smorinskij, la ringraziamo della disponibilità a collaborare. Il ministro sarà qui a momenti.

Come evocata la sagoma di Mu Sing Liu comparve sulla sedia proprio di fronte a lui, Al suo apparire gli astanti fecero l'atto di alzarsi.

— Comodi, prego — disse il ministro manifestando subito una gran fretta. — Signor Smorinskij, innanzitutto la prego di accettare le scuse mie e del Presidente per il modo poco cortese con cui l'abbiamo convocata ma la questione da sottoporle è di importanza vitale. La guerra con Miriax può segnare la fine della supremazia terrestre. Sa di certo quanto la popolazione abbia fiducia in noi, nei nostri generali, nelle nostre armate. Pensa che le sorti della guerra siano sotto controllo e noi, lo ammetto con dispiacere, siamo costretti a lasciarglielo credere. In effetti all'inizio le cose andarono nel migliore dei modi, almeno finché le decisioni furono prese dagli uomini, poi non fu più possibile, la guerra richiese la mobilitazione di migliaia di flotte spaziali, i cui spostamenti e le cui manovre d'attacco e di difesa divennero troppo complesse per essere gestite da menti umane. Dovemmo ricorrere ai calcolatori ed essi ci presero la mano: da tempo l'intera guerra è gestita dal Multivac 2W, uno dei più potenti calcolatori dell'intera Galassia. Sappiamo con certezza che anche i miriani sono stati costretti a delegare le decisioni ad un calcolatore assai simile al nostro. Ma sulle sorti della guerra non siamo all'oscuro: da quasi un anno abbiamo la certezza di star perdendo.

Smorinskij non ebbe reazioni visibili: gli scacchi l'avevano abituato a non mostrare le proprie emozioni di fronte a una mossa imprevista.

— L'unica speranza di vittoria consiste nel riappropriarci della guerra ma per poter far questo dovevamo conoscere in base a quale logica fosse combattuta. Di recente l'abbiamo scoperto: per questo abbiamo bisogno del suo aiuto.

La generale Atwood era una donna grassa, sulla cinquantina. Grossolana nei modi non sembrava affatto un militare ma si diceva che avesse preso parte al complotto che segnò la fine della democrazia.

— Si sieda. Questo è un suo collega — disse mettendo in funzione un computer — Maelzel IV è il più forte programma di scacchi del mondo: le sarà d'aiuto.

Smorinskij si sentì compatito. Quello non era solo il più forte dei calcolatori ma il miglior cervello di scacchi, tra gli elettronici e i biologici. Quando aveva vinto il Campionato aveva sfidato la macchina ma era stato sonoramente battuto. Da quell'incontro più che sconfitto era uscito umiliato: Maelzel IV l'aveva battuto senza subire sconfitte, concedendogli solo qualche patta, ed era la prima volta che questo accadeva. Se non ci fosse stata la guerra a fermare l'attività agonistica avrebbe

chiesto la rivincita ma la sfida aveva dovuto essere rimandata e Smorinskij da anni studiava le partite della macchina nella speranza di scoprirne i lati deboli.

La Atwood gli porse un plico. — Qui c'è il testo della partita, comprese le analisi di Maelzel IV.

Smorinskij diede un'occhiata alla partita e gli parve impossibile che la nota variante della difesa Caro-Kann¹⁴ riproducesse le mosse della guerra tra Miriax e la Terra. Quale logica sottostava agli scacchi perché due calcolatori ne rispettassero le regole senza conoscerle? Un diagramma, riproducente la posizione raggiunta, faceva da copertina a un pacco di fogli contenenti le analisi di Maelzel IV, le quali davano per vincente il nero.

— La Terra è il bianco — precisò la Atwood senza che ce ne fosse bisogno: fosse stata il nero non l'avrebbero consultato.

Smorinskij si domandò che ci fosse di vero nella propaganda che spacciava la guerra come difensiva mentre era evidente chi avesse puntato per primo i cannoni. Ma la verità era bandita da tempo, pensò con amarezza. Qualche volta aveva dubitato che una guerra fosse in corso davvero.

— Saprete che Maelzel IV gioca meglio di me.

— Lo sappiamo — disse la Atwood in modo così automatico che Smorinskij sentì di odiarla, — ma non possiamo escludere che nelle analisi del calcolatore ci sia qualcosa di sbagliato.

— Credete davvero che Maelzel possa sbagliare?

— No, ma lei è il maggiore esperto umano di scacchi: deve trovare qualcosa.

— Non compio miracoli.

— Non glieli chiediamo. Trovi una continuazione che renda lunga e problematica la vittoria ai nostri avversari. Una loro imprecisione potrebbe rimetterci in gioco o la loro economia potrebbe cedere prima della nostra: non hanno colonie ed il loro pianeta non è una riserva inesauribile di materie prime. I regimi parlamentari sono tutti pusillanimi e pacifisti: potrebbero venire a patti. Ci affidiamo a lei: non lasci nulla d'intentato, dopo tutto la posizione è stata esaminata da macchine e le macchine non sono intelligenti.

L'intelligenza... Non poteva esistere parola più sfuggente. I calcolatori indicavano quel che non era: quando la macchina superava l'uomo in qualche attività quel qualcosa non era l'intelligenza. Smorinskij si divertì a pensare che procedendo per esclusione alla fine non ci sarebbe stato niente cui attribuire quel nome. Ciò non toglieva che Maelzel IV giocasse in modo migliore di qualsiasi giocatore umano.

Smorinskij dette un'occhiata al malloppo, indeciso se immergersi subito nelle varianti o dare prima uno sguardo alla partita. La pigrizia lo portò a far scorrere le mosse sullo schermo.

Il campione del mondo conosceva bene la variante Capablanca della difesa Caro-Kann. Aveva giocato quella continuazione anche nell'ultima partita della sfida

¹⁴ La Difesa Caro-Kann, adotta esclusivamente dal Nero, consiste nell'aprire la partita con *Pc7-c6*, e subito dopo *Pd7-d5*, il tutto per controllare la casella centrale *e4* con un pedone protetto, bloccando sul nascere l'avanzata bianca. La difesa venne ideata dal viennese Kann nella seconda metà dell'800, e messa in pratica la prima volta da Winawer nel 1883. Venne però codificata solo nel 1896 dal tedesco Caro. (N.d.R.)

vittoriosa per il titolo mondiale: una variante solida, contro cui gli attacchi bianchi spesso cozzavano inutilmente.

La partita era seguita da Smorinskij come una sonata musicale da un maestro di musica, il susseguirsi delle mosse produceva una tale armonia che avrebbe riconosciuto all'istante una mossa debole, prima ancora di averne la conferma con una analisi approfondita.

A metà ricostruzione tornò indietro di qualche tratto. Le mosse sulla scacchiera elettronica oscillarono tra la diciottesima e la ventesima mossa; l'Alfiere, il Cavallo e un pedone sembravano impegnati in un assurdo balletto.

— Ha scoperto qualcosa? — Chiese la Atwood vedendolo assorto.

— Perché non connettere calcolatore e cervello umano? — domandò.

La Atwood non capì ma non chiese spiegazioni. — Perché la biocibernetica non è ancora arrivata a tanto — disse.

— Già, ci sono delle cose troppo complicate perché sia possibile farle.

Come un amore mai conosciuto ma, al fondo, inconsapevolmente, sempre desiderato, gli scacchi mettevano a disagio il ministro che guardava i pezzetti di legno come volesse trafiggerli per carpirne, in pochi istanti, quei segreti cui non si era mai avvicinato.

Smorinskij aveva finito di ricostruire la posizione: — Ecco quale sarà la nostra prossima mossa — disse spostando un Cavallo da *d4* in *f5*.

— Io non so giocare a scacchi — disse il ministro ricercando la mossa negli appunti — ma, stando al calcolatore, quella è una mossa tra le peggiori.

— Sa che non va nella partita giocata fino ad oggi? — domandò Smorinskij — Che nessuna delle due parti ha arroccato e più volte l'arrocco sarebbe stata la mossa migliore.

Il ministro si sporse in avanti, non sapeva che cosa fosse l'arrocco ma aveva come la certezza che qualcosa di nuovo, di importantissimo, stesse per essergli rivelato.

Smorinskij sollevò dalla scacchiera il Re e la Torre mostrandoli all'uomo politico. — Quando avrà visto in che cosa consiste l'arrocco capirà.

Rimise i pezzi sulle loro case: prese il Re con tre dita della mano destra e lo spostò di due passi verso la Torre e, abile quanto un prestigiatore, prima che il pezzo toccasse la casella di destinazione, l'anulare e il mignolo già afferravano la Torre per spostarla nella casa immediatamente a sinistra del Re.

— L'arrocco è una mossa simultanea di due pezzi.

Il ministro batté il pugno sul tavolo. — Per Giove! — esclamò — Ora capisco perché non abbiano arroccato, le forze in campo sono troppo grandi per compiere più di uno spostamento alla volta; ma non comprendo come questo possa mutare le sorti della guerra.

— È semplice — disse Smorinskij — la nostra prossima mossa perderà solo se i miriani arrocceranno, ma essi non potranno farlo.

Mise sul tavolo un plico. — Ecco le analisi. Come si vede ci sono ben due strade per vincere la partita dopo la prossima mossa.

— Naturalmente sceglieremo la più corta — disse il Ministro guardando Smorinskij come a chiedergli se ci fossero controindicazioni.

— Naturalmente — disse Smorinskij senza battere ciglio.

— Faremo pagare a Miriax la voglia di opporsi alla nostra volontà.

Mu Sing Liu toccò un pulsante, per un momento il bordo della scrivania si tinse di viola. Il colloquio era finito, Smorinskij si alzò per andarsene.

— Ah — lo fermò il ministro. — Naturalmente lei rimarrà nostro ospite finché l'operazione non sarà terminata.

Fuori fu affiancato da due soldati. — Ci segua. L'accompagnamo al suo appartamento — disse uno di loro.

Passando davanti ad una finestra Smorinskij si fermò un momento a guardare le stelle. Non c'erano dubbi che la Terra perseguisse una politica aggressiva. Aveva attaccato Miriax che, da quel che aveva capito, si limitava a difendersi evitando di bombardare le città.

Miriax non avrebbe arroccato ma la Terra avrebbe scelto la variante sbagliata. Si era ben guardato dal dirlo ma oltre all'arrocco quel gioco non contemplava neanche la presa *en passant*¹⁵ e la variante più corta imponeva alla Terra tale mossa.

Sorrise tra sé: aveva avuto l'opportunità di sbarazzarsi della cricca al potere e non se l'era lasciata sfuggire. I miriani erano un popolo libero e pacifico: non sarebbero stati peggiori.

Che fossero insetti non era importante.

¹⁵ La presa *en passant* è una mossa che riguarda esclusivamente i pedoni. Quando due pedoni di diverso colore si trovano uno a fianco dell'altro, uno può mangiare l'altro e compiere un movimento in diagonale, unico caso consentito ai pedoni. (N.d.R.)

Fritz Leiber

Incubo a 64 caselle

Titolo originale *The 64-Square Madhouse*

Traduzione di Mario de Luigi

© Copyright 1962 by Galaxy Publishing Corporation

Apparsa in Italia per la prima volta su

Robot - rivista di fantascienza

Anno I, n. 1 - aprile 1976

Silenziosamente, in modo da non scuotere le illusioni di nessuno riguardo le giovani donne ben vestite, Sandra Lea Grayling maledì il giorno in cui aveva persuaso il *Chicago Space Mirror* che durante il primo torneo internazionale dei gran maestri di scacchi cui partecipava un calcolatore elettronico sarebbe stato possibile trovare ispirazione per articoli a sfondo umano.

Ora, non era che mancassero gli esseri umani, era solo l'interesse che faceva difetto. Il grande salone era zeppo di uomini dall'aspetto energico, vestiti di scuro, di cui un numero maledettamente enorme era calvo, portava occhiali, aveva un'aria leggermente disordinata ed indefinibilmente trascurata, possedeva lineamenti slavi o scandinavi e parlava lingue straniere.

E blateravano in continuazione. Gli unici che tenevano il becco chiuso erano degli individui che sgambettavano qua e là con l'aria da zombie volenteroso, tipica degli inservienti.

Da per tutto c'erano scacchiere... Grosse scacchiere sui tavoli, ancora più grosse, del tipo a diagramma elettronico, sui muri; piccole scacchiere a pezzi inseribili, tirate fuori di tasca e manipolate rapidamente come parte integrante delle conversazioni di rito; scacchiere pieghevoli ancora più piccole, per cui si usavano minuscoli dischetti magnetizzati per giocare in caduta libera.

C'erano anche dei cartelli che riportavano combinazioni di lettere assai misteriose: FIDE, WBM, USCF, USSF, URSS e UNESCO. Del significato degli ultimi tre Sandra si sentiva discretamente sicura.

I molti orologi, dalle dimensioni di una comune sveglia, avrebbero anche avuto un aspetto familiare se non fosse stato per le bandierine rosse e le rotelle di cui erano costellati i quadranti, e per il fatto di essere tutti in coppia, due orologi per ogni custodia. Che gli orologi stile gemelli siamesi potessero avere un'importanza essenziale in un torneo di scacchi sembrò a Sandra una circostanza decisamente pazzesca.

L'ultimo servizio che le avevano affidato era consistito nell'intervista alla coppia di piloti che avevano volato a bordo del primo satellite circumlunare americano con

equipaggio a bordo, ed alle altre cinque coppie che non avevano preso parte al volo. Quella sala del torneo, però, sembrava a Sandra ancora più fuori del mondo.

I frammenti di conversazione che riuscì a captare, in un inglese ragionevolmente intelligibile, non furono particolarmente utili. Eccone qualche scampolo:

— Dicono che la Macchina sia stata programmata in modo da giocare esclusivamente col Sistema Barcza e le Difese Indiane... e la Formazione del Drago se qualcuno muove il Pedone di Re.

— Ah! In questo caso...

— I russi sono arrivati con dieci casse piene di variazioni programmate e durante gli aggiornamenti daranno addosso alla Macchina tutti insieme. Ora, cosa può fare un computer del New Jersey contro quattro campioni russi?

— Ho sentito dire che i russi sono stati programmati con intensi corsi ipnotici e direttive impartite durante il sonno. Votbinnik ha avuto un collasso nervoso.

— Ma la Macchina non ha neppure vinto un *Hauptturnier* o una gara interuniversitaria. Giocherà per la prima volta.

— Sì, ma magari come Capa, a San Sebastian o Morphy o Willie Angler a New York. I russi faranno la figura di tanti *potzer*.

— Ha studiato i punteggi dell'incontro tra Base Lunare e CircumTerra?

— Non ne valeva la pena. La partita è stata deboluccia. Appena all'altezza dei professionisti.

La più grossa difficoltà di Sandra era che non sapeva assolutamente nulla del gioco degli scacchi, un punto su cui aveva sorvolato mentre conferiva coi capoccioni dello *Space Mirror*, ma che ora cominciava a pesarle. Come sarebbe stato piacevole, sognò, potere uscire subito di lì, trovarsi in un bar tranquillo e prendersi una bella sbronza in modo tipicamente femminile.

— Forse *mademoiselle* desidera da bere?

— Ci può scommettere l'anima! — replicò in fretta Sandra, poi guardò, apprensiva, la persona che le aveva letto nel pensiero.

Si trattava di un ometto vivace e di una certa età, che assomigliava a un Peter Lorre un po' assottigliato, e dava la stessa impressione di allegro elfo slavo. Quel che rimaneva dei suoi capelli bianchi era tagliato molto corto e sembrava una peluria argentea. Il suo *pince-nez* aveva lenti assai spesse, ma, in stridente contrasto con gli uomini lì attorno, così sobriamente vestiti, lui portava un abito grigio perla, quasi esattamente della stessa tinta di quello di Sandra: una circostanza che le diede l'illusione di essere compagni di cospirazione.

— Ehi, un momento, — protestò ugualmente Sandra. L'ometto l'aveva presa per il braccio e la stava pilotando verso la più vicina rampa di ampie scale. — Come faceva a sapere che desideravo qualcosa da bere?

— Ho visto che *mademoiselle* aveva difficoltà a deglutire, — le rispose lui, senza rallentare l'andatura. — Mi perdoni se ho incollato i miei occhi sulla sua deliziosa gola.

— Immagino che qui non serviranno da bere.

— Ma certo. — Stavano già salendo le scale. — Cosa sarebbero gli scacchi senza caffè e senza schnapps?

— E va bene, faccia strada, — disse Sandra. — È lei il dottore.

— Dottore? — L'uomo le rivolse un ampio sorriso. — Sa, mi piace essere chiamato così.

— Allora questo sarà il suo nome fintanto che lo vorrà... Doc.

Frattanto il simpatico ometto l'aveva spinta nel primo gruppo di tavolini, da dove si stava giusto alzando un trio di persone in abito scuro che discuteva animatamente. Come fece schioccare le dita e sibilò qualcosa tra i denti, si materializzò un cameriere in grembiule bianco.

— Per me un caffè nero, — disse. — Per *mademoiselle*, vino del Reno e seltz?

— Benissimo. — Sandra si appoggiò allo schienale. — In confidenza, Doc, avevo effettivamente difficoltà a deglutire... insomma, a mandar giù tutta questa roba.

L'ometto annuì. — Non è lei la prima ad essere disgustata e inorridita dagli scacchi, — l'assicurò. — È una maledizione dell'intelletto. È un gioco per svitati... o almeno li fa diventare tali. Ma che cosa può portare una donna giovane e bella, oltre che sana di mente, in questo manicomio a sessantaquattro caselle?

Sandra gli raccontò brevemente la sua storia e le difficoltà in cui si trovava. Quando furono serviti, Doc aveva assorbito la prima e valutato le seconde.

— Lei ha un gran vantaggio, — le disse. — Non sa assolutamente nulla degli scacchi, così potrà scrivere in modo comprensibile per i suoi lettori. — Ingollò metà della sua tazzina e fece schioccare le labbra. — In quanto alla Macchina, lei saprà, immagino, che non si tratta di un automa metallico umanoide che cammina sferragliando e stridendo come un vecchio cavaliere medievale nell'armatura, vero?

— Sì, Doc, ma... — Sandra trovò difficoltà ad esprimere la sua domanda.

— Aspetti. — L'ometto sollevò un dito. — Credo di sapere che cosa sta per chiedere. Lei vuole sapere perché la Macchina, sempre che funzioni, non funzioni tanto perfettamente da vincere sempre e rendere impossibile ogni gara. Giusto?

Sandra fece una smorfia sorridente e annuì. L'abilità di Doc a interpretare quel che le passava per la mente era piacevole quanto la mistura piena di bollicine e leggermente astringente che stava sorseggiando.

L'ometto si tolse il *pince-nez*, si massaggiò il ponte del naso e si rimise gli occhiali.

— Anche se lei avesse un miliardo di calcolatori tutti rapidi quanto la Macchina, — disse, — ci metterebbero tutto il tempo che mai ci sarà nell'universo solo per eseguire tutte le possibili partite di scacchi, senza parlare del tempo occorrente per classificare quelle partite nelle tre serie di Bianco vincente, Nero vincente e pari, oltre al tempo in più necessario per rintracciare le catene di mosse-chiave che conducono sempre alla vittoria. Quindi la Macchina non può giocare a scacchi come Dio. Quello che la Macchina può fare è esaminare tutte le probabili linee di gioco per le otto mosse successive, all'incirca, vale a dire quattro mosse per il Bianco e quattro per il Nero, e poi decidere quale sia la miglior mossa sulla base dei pezzi avversari da “mangiare”, tenendo sempre presente lo scacco matto, stabilendo una forte posizione centrale e così via.

— Sembra il modo in cui gioca a scacchi un uomo, — osservò Sandra. — Guardare un po' avanti e cercare di fare un piano. Insomma è come tirare fuori le matite a bridge o preparare un colpo raffinato.

— Esattamente! — Doc le sorrise radioso, in segno di approvazione. — La Macchina è come un uomo, un uomo piuttosto particolare e non esattamente simpatico. Un uomo che si attiene a solidi principi, che è totalmente incapace di un lampo di genio, ma che non commette mai un errore. Vede, sta già trovando uno sfondo umano, perfino nella Macchina.

Sandra annuì. — Un giocatore di scacchi umano, un campione voglio dire, riesce sempre a prevedere otto mosse in una partita?

— Certo che ci riesce! In situazioni cruciali, diciamo quando c'è una possibilità di vincere immediatamente intrappolando il Re avversario, il giocatore esamina molte più mosse ancora... perfino trenta o quaranta. La macchina è probabilmente programmata per riconoscere situazioni di questo genere ed agire in conformità, anche se non possiamo esserne sicuri dalle informazioni comunicate dalla *World Business Machines*.

«Ma nella maggior parte delle posizioni scacchistiche le possibilità sono quasi illimitate, a tal punto che perfino un campione può prevedere solo alcune mosse e deve contare sul suo giudizio, la sua esperienza e la sua abilità d'artista. Nella Macchina, l'equivalente di queste qualità sono le istruzioni che le sono state inserite prima dell'inizio della partita.

— Vuol dire la programmazione?

— Esattamente! La programmazione è appunto il punto cruciale del problema del computer scacchistico. Il primo modello pratico fornito da Bernstein e Roberts dell'IBM, nel 1958, che prevede quattro mosse, era programmato in modo da avere una preoccupante tendenza a “mangiare” i pezzi avversari ed a ritirare i propri non appena venivano minacciati. Aveva insomma una personalità simile a quella di un certo tipo di giocatore di scacchi, un ottuso escursionista timoroso di correre il minimo rischio di perdere dei pezzi, ma un giocatore che potrebbe quasi sempre battere un dilettante alle prime armi. La macchina della WBM che c'è qui nella sala funziona un milione di volte più in fretta. Non mi chiedo come, io non sono un fisico, ma dipende dai nuovi transistor e da qualcosa che chiamano ipervelocità, che a sua volta dipende dal fatto di tenere alcune parti della Macchina ad una temperatura prossima allo zero assoluto. Comunque sia, il risultato è che la Macchina può prevedere otto mosse ed è in grado di essere programmata con maggiore raffinatezza.

— Un milione di volte più rapida della prima macchina, ha detto, Doc? Eppure prevede solo il doppio delle mosse? — obiettò Sandra.

— C'è sotto una faccenda di progressione geometrica, — le disse l'ometto con un sorriso. — Mi creda, otto mosse in anticipo sono un sacco di mosse quando considera che la Macchina esamina senza commettere errori ognuna delle migliaia di variazioni. Maestri di scacchi in carne ed ossa hanno perso delle partite per errori che avrebbero potuto evitare, se solo avessero previsto una o due mosse in anticipo. La Macchina non commetterà sbadataggini simili. Ancora una volta, vede, può trovare il fattore umano, che in questo caso lavora a favore della Macchina.

— Savilly, ti ho cercato da tutte le parti!

Un uomo massiccio, dal viso taurino, con un cespuglio di irti capelli neri spruzzati di grigio, si era fermato bruscamente accanto al loro tavolino e, piegandosi su Doc,

aveva cominciato a sussurrargli qualcosa in tono esplosivo, in una lingua straniera dal suono gutturale.

Lo sguardo di Sandra si spostò oltre la balaustra. Ora che poteva vederla dall'alto, la sala centrale sembrava affollata in modo meno confuso. Nel mezzo, verso l'estremità opposta, c'erano dei tavolini piuttosto distanti l'uno dall'altro ognuno con una scacchiera; degli uomini si agitavano attorno a uno degli orologi siamesi. Sui due lati del salone c'erano file di sedili disposti a gradinata, e circa la metà di essi erano occupati. Intorno, poi, vagava un numero all'incirca uguale di persone.

Sulla parete opposta c'era un grosso quadro elettrico, e, al di sopra dei tavolini corrispondenti, cinque grandi scacchiere di vetro opaco, i quadri Bianchi color grigio chiaro e i quadri Neri di color scuro.

Una delle cinque scacchiere a muro era considerevolmente più grande delle altre quattro: quella sopra la Macchina.

Sandra guardò con sempre maggior interesse il quadro di comando della Macchina, un'ampia tastiera ed una mezza dozzina di pannelli costellati di file e file di lucine, al momento tutte spente. Intorno alla Macchina, a una distanza di circa tre metri, correva uno spesso cordone di velluto rosso, sorretto da piccoli sostegni in ottone. All'interno del cordone c'erano solo alcuni uomini in camice grigio. Due di loro avevano appena teso un cavo nero fino al più vicino tavolo scacchistico e lo stavano collegando con l'orologio siamese.

Sandra cercò di pensare ad un essere che controllava sempre tutto, ma solo entro limiti oltre i quali i suoi pensieri non si stendevano mai, e che non commetteva mai errori...

— Miss Grayling! Posso presentarle Igor Jandorf?

La donna si voltò rapidamente con un sorriso ed annuì.

— Devo avvertirti, Igor, — continuò Doc, — che Miss Grayling rappresenta un grande ed influente giornale del Midwest. Forse avrai qualcosa da dire per i suoi lettori.

Gli occhi dell'uomo dai capelli incolti ebbero un lampo. — Direi proprio di sì! — In quel momento arrivò il cameriere con un altro caffè e dell'altro vino con seltz. Jandorf afferrò la nuova tazzina di Doc, la scolò, la posò sul vassoio con un gesto affettato e si alzò in piedi.

— Dica ai suoi lettori, Miss Grayling, — proclamò marcando ferocemente le ciglia e battendosi contemporaneamente sul petto, — che io, Igor Jandorf, sconfiggerò la Macchina grazie alla viva forza della mia personalità umana! Già mi sono offerto di giocare una partita amichevole ad occhi bendati, io, che ho giocato cinquanta partite simultanee ad occhi bendati! I suoi costruttori hanno rifiutato. L'ho anche sfidata ad alcune partite a tempo ridotto, un'offerta che nessun vero maestro di scacchi oserebbe ignorare. E di nuovo hanno rifiutato. Le predico quindi che la Macchina giocherà come un grosso idiota, almeno contro di me. Ripeto: io, Igor Jandorf, sconfiggerò la Macchina grazie alla viva forza della mia personalità umana. Ha capito? Se lo ricorda?

— Oh, sì, — l'assicurò Sandra, — ma ci sarebbero delle altre domande che desidererei proprio farle, signor Jandorf.

— Mi spiace, Miss Grayling, ma adesso devo schiarirmi la mente. Fra dieci minuti daranno il via agli orologi.

Mentre Sandra concordava un'intervista con Jandorf dopo la serie di partite di quel giorno, Doc ordinò per sé un altro caffè.

— Da Jandorf c'è da aspettarselo, — spiegò a Sandra, scuotendo filosoficamente le spalle mentre il giocatore si allontanava. — Se non altro non le ha preso il suo vino e seltz. O l'ha fatto? Ma le devo dare un consiglio: non chiami mai signore un maestro di scacchi, lo chiami "maestro". Se lo godono un mondo, quel titolo.

— Oh, Doc, non so proprio come ringraziarla di tutto questo. Spero di non avere offeso il sig... il maestro Jandorf, che non mi rifiuti...

— Non si preoccupi. Neanche i cavalli selvaggi potrebbero tenere Jandorf lontano da un'intervista con la stampa. Vede, la sua sfida a tempo limitato è stata astuta. Questa è una varietà minore del gioco degli scacchi, in cui ciascun giocatore ha a disposizione solo dieci secondi per fare una mossa, il che non darebbe alla Macchina tempo sufficiente per prevedere più di tre mosse, immagino. I giocatori di scacchi direbbero che la Macchina ha una visione molto limitata della scacchiera. Questo torneo si svolge secondo lo standard internazionale di quindici mosse all'ora, e...

— È per questo che hanno tutti quei buffi orologi? — lo interruppe Sandra.

— Oh, sì. Gli orologi per scacchi misurano il tempo che ciascun giocatore impiega per fare le sue mosse. Quando un giocatore ha fatto la mossa, preme un pulsante che interrompe il suo orologio e mette in moto quello dell'avversario. Se un giocatore impiega troppo tempo, perde la partita esattamente come se gli avessero dato scacco matto. Ora, dal momento che la Macchina quasi certamente è stata programmata in modo da impiegare la stessa quantità di tempo nelle diverse mosse, un ritmo di quindici mosse all'ora significa quattro minuti per mossa... ed avrà bisogno di ogni secondo! Incidentalmente, è stata una tipica bravata di Jandorf proporre una sfida ad occhi bendati, come se la Macchina stessa non giocasse così. Non gioca forse a occhi bendati, la Macchina? Cosa ne pensa?

— Oh, non saprei. Mi dica, Doc, è proprio vero che il maestro Jandorf una volta ha giocato cinquanta partite contemporaneamente con gli occhi bendati? Non riesco a crederci.

— No di certo! — l'assicurò Doc. — Sono state solo quarantanove e ne ha perse due e pareggiate cinque. Jandorf esagera sempre. Ce l'ha nel sangue.

— È un russo, vero? — chiese Sandra, — Igor?

Doc fece una risatina chioccia. — Non esattamente, rispose con gentilezza. — È polacco d'origine e adesso ha la cittadinanza argentina. Lei ha un programma, vero?

Sandra fece per frugare tra le pagine della sua agendina tascabile, ma proprio in quel momento si accesero due liste di nomi sui grandi pannelli elettrici.

I GIOCATORI

William Angler, USA

Bela Grabo, Ungheria

Ivan Jal, URSS

Igor Jandorf, Argentina

Dr. S. Krakatower, Francia
Vassily Lysmov, URSS
La Macchina, USA
(programmata da Simon Great)
Maxim Serek, URSS
Moses Sherevsky, USA
Mikhail Votbinnik, URSS

DIRETTORE DI TORNEO: Dr. Jan Vanderhoef

COPPIE PER IL PRIMO GIRONE

Sherevsky - Serek
Jal - Angler
Jandorf - Votbinmk
Lysmov - Krakatower
Grabo - Macchina

— Accidenti, Doc, sembrano tutti russi, — disse Sandra dopo un po'. — A parte quel Willie Angler. Oh, è il ragazzo prodigio, vero?

Doc annuì. — Solo che adesso, però, non è più tanto ragazzo. È... beh, a parlare del diavolo... Miss Grayling, ho l'onore di presentarle l'unico maestro di scacchi che sia stato ex campione degli Stati Uniti mentre tecnicamente era ancora minorenne, il Maestro William Augustus Angler.

Un giovanotto alto, vestito vivacemente e con un viso squadrato dall'accetta, respinse a sedere l'ometto anziano sulla sua poltrona.

— Come va, Savvy, vecchio mio? — chiese. — Vedo che corri sempre dietro alle ragazze.

— Per favore, Willie, non cominciamo.

— Non ti va, eh? — Angler si raddrizzò in tutta la sua statura. — Ehi, cameriere! Dov'è questa cioccolata al malto? Non la voglio l'anno venturo. In quanto all'ex, però, sono stato imbrogliato, Savvy. Sono stato defraudato.

— Willie! — disse Doc con una certa asprezza. — Miss Grayling è una giornalista. Vorrebbe che tu le facessi una dichiarazione su come giocherai contro la Macchina.

Angler sogghignò e scosse tristemente la testa. — Povera vecchia Macchina, — disse. — Non capisco perché perdano tanto tempo a lustrare quell'ammasso di latta solo perché io le possa dare un bel pestone in zucca. Ho qui tutta una riserva di mosse che le farà fondere le valvole al completo quando cercherà di rispondermi. E se fa la frescona, cosa ne diresti se noi due dessimo una scaldatina ai suoi circuiti a bassa temperatura, Savvy? La somma messa in palio dalla WBM, però, è mica male. Il primo premio andrà giusto bene per turare la falla che ho nel mio conto corrente.

— So che non ha tempo adesso, Maestro Angler, — disse rapidamente Sandra, — ma se dopo la partita potesse garantirmi...

— Mi spiace, pupa, — rispose Angler facendo un gesto d'addio. — Sono prenotato in anticipo per due mesi. Cameriere! Sono qui, non là! — E sparì a passo di bersagliere.

Doc e Sandra si guardarono in viso e sorrisero.

— I maestri di scacchi non sono decisamente umili, vero? — disse lei.

Il sorriso di Doc si tinse di triste comprensione. — Deve scusarli, però, — le rispose. — In realtà ricevono pochissimi riconoscimenti e ricompense. Questo torneo è un'eccezione. E ci vuole una buona dose di ego per giocare in modo grandioso.

— Lo immagino. Così è la *Wold Business Machines* che ha organizzato il torneo?

— Esattamente. Il settore pubblicità è interessato al prestigio che ne ricaveranno. Vogliono avere un punto di vantaggio sulla loro grande rivale.

— Ma se la Macchina gioca male, per loro sarà un pugno nell'occhio, — notò Sandra.

— È vero, — ammise pensieroso Doc. — La WBM si deve sentire parecchio sicura... Naturalmente è il premio in denaro che ha attirato qui i più grossi giocatori del mondo. Altrimenti metà di loro se ne asterrebbe, nel miglior stile sussiegoso tipico degli artisti. Per i giocatori di scacchi il premio in denaro è favoloso... 35.000 dollari con un primo premio di 15.000, e tutte le spese pagate per tutti i giocatori. Non s'è mai visto nulla del genere. L'Unione Sovietica è l'unico paese che abbia mai appoggiato e ricompensato in modo adeguato i suoi migliori giocatori. Credo che i russi siano qui perché il torneo è patrocinato anche dall'UNESCO e dalla FIDE (cioè la *Federation Internationale Des Echecs*, l'organizzazione scacchistica internazionale). E forse anche perché il Cremlino ha assoluto bisogno di un po' di prestigio, adesso che il suo programma spaziale è alquanto in ribasso.

— Ma se i russi non arrivano primi, sarà una figuraccia per loro.

Doc corrugò le sopracciglia. — In un certo senso è vero. Devono sentirsi molto sicuri anche loro... ma eccoli che arrivano.

Quattro uomini stavano attraversando il centro del salone che si andava sgomberando, diretti verso i tavoli all'altra estremità. Indubbiamente era solo per caso che camminavano a due per due in stretta formazione, ma a Sandra diedero l'impressione di formare una falange.

— I primi due sono Lysmov e Votbinnik, — le disse Doc. — Non capita spesso di vedere fianco a fianco l'attuale campione del mondo, in questo caso Votbinmk, ed un ex campione. Ci sono anche due altre persone in questo torneo che hanno ricoperto quel titolo... Jal e Vanderhoef, il direttore, tanto tempo fa.

— Chi vince questo torneo diventerà campione?

— Oh, no. Questo viene deciso da una serie di partite tra due giocatori, una faccenda molto lunga, dopo tornei di eliminazione tra i principali partecipanti. Questo torneo è circolare: ciascun giocatore gioca una partita contro ogni altro giocatore. Questo significa nove gironi.

— Comunque ci sono proprio un sacco di russi in questo torneo, — rilevò Sandra consultando il programma. — Quattro su dieci hanno l'URSS dietro di sé. Poi c'è Bela Grabo dell'Ungheria... un satellite. In quanto a Sherevsky e Krakatower, sono nomi che suonano russi.

— La proporzione tra partecipanti russi ed americani al torneo rappresenta con sufficiente precisione la differenza che c'è in generale tra le forze di gioco dei due paesi, — affermò con competenza Doc. — I maestri di scacchi si spostano con gli anni da un paese all'altro. Tempo fa erano tutti musulmani, indù e persiani. Poi italiani e spagnoli. Poco più di cento anni fa, francesi e inglesi. Poi tedeschi, austriaci e quelli del Nuovo Mondo. Adesso tocca ai russi, compresi naturalmente i russi che sono scappati dalla Russia. Ma non creda che non esistano buoni anglosassoni, maestri della più bell'acqua. Anzi, ce ne sono parecchi qui attorno, anche se forse lei non lo pensa. È solo che se uno gioca molto a scacchi, finisce per sembrare un russo. Una volta, probabilmente, assomigliava ad un italiano. Vede quel piccoletto calvo?

— Vuol dire quello di fronte alla Macchina che parla con Jandorf?

— Sì. Beh, ecco un caso interessante a sfondo umano. Si tratta di Moses Sherevsky. È stato più volte campione degli Stati Uniti. Un ebreo ortodosso molto osservante. Non può giocare a scacchi di venerdì o di sabato prima del tramonto. — Fece una risatina chioccia. — Oh, c'è in giro perfino una buffa storia. Si dice che un rabbino abbia detto a Sherevsky che sarebbe stato per lui contro la legge giocare con la Macchina, perché tecnicamente si trattava di un *golem*, il mostro di creta alla Frankenstein delle leggende ebraiche.

Sandra chiese: — E Grabo e Krakatower?

Doc fece una risatina beffarda. — Krakatower! Non gli badi! Ormai è un vecchio bacucco, è uno scandalo che gli abbiano permesso di giocare in questo torneo! Deve aver mosso le pedine giuste in alto loco, avrà strombazzato che la sua lunga vita tutta dedicata agli scacchi gli ha meritato questo onore e che avrebbero dovuto pur avere in gara un membro della cosiddetta Vecchia Guardia. Magari si sarà perfino messo in ginocchio a piangere... senza perdere d'occhio, naturalmente, il fatto delle spese pagate e del premio di consolazione per l'ultimo posto! Pensando comunque, in un pazzesco sogno schizofrenico, di poterli battere tutti quanti! La prego, non mi faccia trascendere riguardo il Vecchio Laido Krakatower.

— Calma, Doc. Mi sembra proprio il personaggio giusto per fare un articolo interessante. Me lo può indicare?

— Lo riconosce subito dalla lunga barba bianca con macchie di caffè. Però non lo vedo da nessuna parte. Si sarà sbarbato per l'occasione. Sarebbe tipico di quel vecchio libertino covare senili illusioni di giovinezza.

— E Grabo? — incalzò Sandra, sforzandosi di non sorridere di fronte all'intensa animosità di Doc.

Gli occhi dell'ometto si fecero pensierosi. — Di Bela Grabo (ma perché mai tre ungheresi su quattro si chiamano Bela?) le dirò solo questo: che è un giocatore molto brillante e che la Macchina è stata molto fortunata ad averlo come primo avversario.

Detto questo non aggiunse altro per spiegare meglio la sua affermazione, e Sandra tornò a studiare il tabellone.

— Parliamo di quel Simon Great cui si attribuisce la programmazione della Macchina. È un fisico famoso, immagino.

— Per niente. Era appunto questo il guaio di alcune delle prime macchine per giocare a scacchi: essere state programmate da scienziati. No, Simon Great è uno psicologo che un tempo è stato in prima fila per il titolo di campione mondiale di

scacchi. Penso che la WBM sia stata sorprendentemente acuta a sceglierlo per il lavoro di programmazione. Lasci che le dica... no, meglio...

Doc scattò in piedi, allungò in alto un braccio e chiamò ad alta voce: — Simon!

Un uomo che distava circa quattro tavolini fece in risposta un gesto con la mano, ed un istante dopo fu da loro.

— Che c'è Savilly? — chiese. — Sai che non c'è quasi più tempo.

Il nuovo venuto era di media statura, aveva una figura e dei lineamenti compatti, i capelli sul grigio tagliati corti e pettinati all'indietro.

Doc gli parlò di Sandra.

Simon Great sorrise debolmente. — Mi spiace, — disse, — ma non faccio predizioni e non intendo diramare anzitempo alcuna informazione riguardo la programmazione della Macchina. Come sai ho dovuto combattere con le unghie e coi denti col Comitato dei Giocatori circa ogni possibile punto in merito, e l'hanno spuntata quasi sempre loro. Non ho il permesso di riprogrammare la Macchina durante gli aggiornamenti, solo tra le partite. Ho insistito e l'ho spuntata su questo! E se la Macchina si guasta durante una partita, il suo orologio continua ad andare. I miei uomini hanno solo il permesso di fare delle riparazioni, se riescono a lavorare abbastanza velocemente.

— Mi sembra che sia un compito duro per lei, — interloquì Sandra. — Alla Macchina non è permessa alcuna debolezza.

Great annuì con fare pacato. — E adesso devo proprio scappare. Hanno quasi finito il *countdown*, come continua a chiamarlo uno dei miei tecnici. Molto lieto di averla conosciuta, Miss Grayling. Sentirò il parere del nostro incaricato alle pubbliche relazioni per quell'intervista. Arrivederci, Savvy.

Ora le file di posti erano piene, lo spazio centrale quasi sgombro. Gli incaricati stavano facendo sgomberare qualche gruppetto di tiratardi. Diversi dei grandi maestri, compresi tutti e quattro i russi, erano seduti ai loro tavolini. Balenavano i lampi delle macchine fotografiche della stampa e della società elettronica. I quattro pannelli a muro più piccoli si illuminarono, con i pezzi in posizione d'apertura: in color bianco per il Bianco e rosso per il Nero. Simon Great scavalcò il cordone di velluto rosso e si accesero altri flash.

— Senta, Doc, — disse Sandra, — so di essere una fetente solo a pensarlo, ma se tutta la faccenda fosse solo una grossa montatura? Se in realtà fosse Simon Great che gioca le mosse per la Macchina? I suoi tecnici avrebbero certo la possibilità di fare i collegamenti necessari...

Doc si mise a ridere con allegria e con tanto vigore che alcune persone dei tavolini vicini corrugarono la fronte.

— Miss Grayling, questa sì che è un'idea meravigliosa! Probabilmente gliela ruberò per farne un racconto. Riesco ancora a scrivere ed a vendere qualcosa in Inghilterra. No, non credo proprio che sia possibile. La WBM non correrebbe mai un rischio simile per una montatura. E poi Great è completamente fuori esercizio per poter partecipare effettivamente ad un torneo, anche se non per pensare in termini scacchistici. La differenza di stile tra un uomo ed un computer sarebbe evidente per qualsiasi esperto. Inoltre ci si ricorda ancora lo stile di Great e lo si riconoscerebbe subito... Sebbene, a pensarci bene, il suo stile sia stato spesso definito simile a quello

di una macchina... — Per un momento Doc rimase pensieroso, poi tornò a sorridere. — Ma no, l'idea è impossibile. Vanderhoef ha giocato due o tre partite come direttore di Torneo contro la Macchina, per assicurarsi che funzioni regolarmente, e ha una abilità da gran maestro.

— E la Macchina l'ha battuto? — chiese Sandra.

Doc scosse le spalle. — I risultati non sono mai stati comunicati. Tutto è stato fatto in gran segreto. Ma per quanto riguarda la sua idea, Miss Grayling... Non ha mai letto del famoso automa giocatore di scacchi di Maetzel, nel diciannovesimo secolo? Anche quello si diceva che funzionasse meccanicamente (tramite ingranaggi e pulegge, non con l'elettricità), ma in realtà nascondeva un uomo nel suo interno... È stato appunto il vostro Edgar Poe a rivelare l'imbroglio in un suo famoso articolo. Nel *mio* racconto penso che l'automa scacchistico si guasterà mentre ne viene data una dimostrazione di fronte ad un acquirente milionario e il giovane inventore dovrà vincere la partita al suo posto per salvare la situazione e non perdere l'affare. Solo che la figlia del milionario, che in realtà come giocatrice è più in gamba di tutti e due... Sì, sì! Anche il vostro Ambrose Bierce scrisse un racconto su un automa giocatore di scacchi del tipo clickety-clank-grr che uccise il suo creatore, stritolandolo come un orso di ferro quando l'uomo riuscì a vincere una partita. Mi dica, Miss Grayling, riesce a immaginarsi la Macchina che si fa spuntare delle antenne furibonde per strangolare i suoi avversari oppure li irradia con raggi della morte o raggi ipnotici? Mi immagino...

Mentre Doc continuava a chiacchierare tutto allegro di automi e di racconti scacchistici, Sandra si scoperse a pensare a lui. Evidentemente era uno scrittore di un certo calibro e uno straordinario appassionato di scacchi. Magari era un autentico dottore in medicina. Aveva letto di due o tre che erano venuti al seguito della squadra russa. Ma Doc non sembrava proprio un cittadino sovietico, dal modo di parlare.

Ed era più vecchio di quanto avesse giudicato da principio. Lo vedeva bene, adesso che lo ascoltava di meno e lo guardava di più. Ed era anche stanco. Solo i suoi occhi cerchiati di scuro brillavano con giovanile baldanza.

Un vecchietto molto utile, chiunque fosse. Un'ora prima era stata sicura di sballare completamente il suo servizio, e adesso se lo trovava bello pronto e scodellato. Per l'ennesima volta nella sua carriera, Sandra riuscì a scacciare la colpevole intuizione di non essere affatto una scrittrice e neppure una giornalista: aveva solo usato la comunissima attrazione femminile per accalappiare un tizio suscettibile (giovane, vecchio, americano o russo) per sfruttargli il cervello...

Improvvisamente si rese conto che nel salone era calato un profondo silenzio.

Doc era l'unica persona che ancora parlasse e la gente lo guardava con aria di disapprovazione. Tutti e cinque i pannelli a muro erano accesi e su quattro di essi, compreso quello della Macchina, la posizione mutata di alcuni pezzi indicava che erano state fatte le mosse d'apertura. Ora lo spazio centrale tra le file di sedie era completamente sgombro, fatta eccezione per un uomo che l'attraversava in fretta venendo verso di loro con l'andatura rapida e tuttavia silenziosa, quasi in punta di piedi, che sembrava caratterizzare tutti gli addetti ai servizi. Sembrano assistenti di un impresario di pompe funebri, pensò.

Rapidamente l'incaricato risalì le scale e si fermò in cima, guardandosi attorno come se cercasse qualcuno. Il suo sguardo si appuntò sul loro tavolino, le sue sopracciglia si inarcarono e puntò direttamente su Doc. Sandra si chiese se doveva avvertirlo che stava venendo qualcuno per farlo tacere.

L'addetto posò una mano sulla spalla di Doc. — Signore! — gli disse in tono agitato. — Si rende conto che hanno già dato il via al suo orologio, dottor Krakatower?

Sandra s'accorse che Doc sogghignava al suo indirizzo. — Sì, è proprio così, Miss Grayling, — disse. — Confido che vorrà perdonarmi l'inganno, anche se tecnicamente non lo si potrebbe forse definire così. Tutto quel che le ho detto sul Vecchio Laido Krakatower è letteralmente vero. A parte il fatto della lunga barba bianca... non ha più portato la barba dopo i trentacinque anni... quella era proprio una menzogna bella e buona! Sì, sì! Arrivo subito! Non si preoccupi, offrirò agli spettatori uno spettacolo che li ripagherà dei soldi spesi per il biglietto! E la WBM non mi ha comperato anche l'anima col suo conto spese... quella appartiene alla signorina qui presente.

Doc si alzò in piedi, le sollevò la mano e la baciò. — Grazie, *mademoiselle*, per un incantevole intermezzo che spero avrà modo di ripetersi. Incidentalmente, dovrei dirle che oltre... (ma la smetta di tirarmi per il braccio, giovanotto! Non ci possono essere già cinque minuti sul mio orologio!)... oltre a essere il Vecchio Laido Krakatower, gran maestro emerito, sono anche il corrispondente speciale del *London Times*. Fa sempre piacere chiacchierare con un collega. La prego di non esitare ad usare nel suo articolo qualcuna delle idee che le ho suggerito, se le trova degne di nota. Io ho trasmesso il mio primo servizio due ore fa. Sì, sì, arrivo! *Au revoir, mademoiselle!*

Era giunto in fondo alle scale quando Sandra scattò in piedi e corse fino alla balaustra.

— Ehi, Doc! — lo chiamò.

Lui si voltò.

— Buona fortuna! — gli gridò, ed agitò la mano.

L'ometto le inviò un bacio con la punta della mano e proseguì.

La gente la fissava con occhi stralunati; un addetto al servizio d'ordine puntava deciso su di lei. Sandra gli mostrò un paio di occhioni spaventati, ma non riuscì a nascondere del tutto il suo sogghigno.

Sitzfleisch (che all'incirca significa pazienza, letteralmente “carne da posteriore” o “carne da chiappa”) è la dote più necessaria ai giocatori di scacchi che partecipano ad un torneo, ed anche al pubblico.

Dopo aver osservato le partite (o meglio i visi dei giocatori, perché aveva un buon binocolo da teatro) all'incirca per mezz'ora, Sandra era andata nella sua stanza d'albergo, aveva scritto il primo articolo (intervista col famoso dottor Krakatower), l'aveva spedito e poi era tornata nel salone per vedere a che punto erano le partite.

Erano ancora tutte e cinque in corso.

Il settore stampa era pieno, ma due ragazzi ed una ragazza in età di liceo fecero gentilmente posto a Sandra nella fine dei sedili superiori e lei si sintonizzò sulla loro

conversazione, ridotta a poco più di un sussurro. Il gergo era collegato in modo riconoscibile a quello di cui aveva già avuto esperienza sulla balconata, ma più colorito. I giocatori non sacrificavano dei pedoni, se li facevano fottere. Nessuno era mai sconfitto, solo fregato. I pezzi non erano perduti, mangiati. La mossa Ruy Lopez era la Vecchia Laida *Rooay*, e, incidentalmente, un certo insieme di mosse d'apertura che portavano il nome di un religioso spagnolo da tempo defunto, come scoperse da Dave, Bill e Judy, di cui si guadagnò aiuto e simpatia prestando frequentemente il suo binocolo.

Il punto di controllo delle quattro ore (due ore e trenta mosse per ogni giocatore) era stato superato mentre lei stava spedendo il suo articolo; ora procedevano tutti verso il successivo punto di controllo (ancora un'ora e quindici mosse per ogni giocatore), dopo di che le partite non terminate sarebbero state aggiornate e continuate durante una speciale seduta mattutina. Sherevsky aveva dovuto fare quindici mosse in due minuti, dopo aver impiegato in precedenza un'ora per una sola mossa. Ma non c'era nulla di straordinario in ciò, le aveva assicurato Dave sempre a fior di labbro, Sherevsky si faceva sempre “mettere sotto pressione dal tempo” per poi scapolarne fuori brillantemente. Ora era chiaramente avviato a vincere su Serek. «E uno per gli USA, zero per l'URSS», pensò orgogliosamente Sandra.

Votbinnik teneva praticamente Jandorf in *Zugzwang* (cioè gli teneva i pezzi bloccati, spiegò Bili), e l'argentino avrebbe presto ceduto. Attraverso il binocolo Sandra poteva vedere il massiccio torace di Jandorf sollevarsi e abbassarsi mentre fissava con sguardo micidiale la scacchiera di fronte a sé. Per contrasto, Votbinnik sembrava un uomo perso in fantasticherie.

Il dottor Krakatower aveva perso un pedone a vantaggio di Lysmov, ma teneva duro con fare deciso. Comunque Dave non avrebbe dato un soldo bucato per lui contro l'ex campione del mondo, perché “quei vecchi arnesi si rammolliscono sempre alla sesta ora”.

— Tu di-me-n-ti-chi il mi-ra-colo bio-lo-gi-co del dot-tor Lasker, — cantilenarono all'unisono Bill e Judy.

— Zitti, — li avvertì Dave. Un addetto al servizio scoccò loro un'occhiata irritata da terra e scosse un dito. Molto più tardi Sandra scoprì che il dottor Emanuel Lasker era un filosofo-matematico che, dopo aver conservato il titolo di campione del mondo per ventisei anni, aveva vinto un torneo molto duro (New York 1924) all'età di cinquantasei anni, e più tardi ne aveva quasi vinto un altro (Mosca 1935) all'età di sessantasette.

Sandra studiò attentamente il viso di Doc attraverso il binocolo. Ora l'ometto aveva un'aria terribilmente stanca, era quasi una testa di morto. La ragazza sentì qualcosa stringerle il petto, e allontanò rapidamente lo sguardo.

Le partite Angler-Jal e Grabo-Macchina erano ancora in pieno svolgimento, le disse Dave. Se mai, Grabo aveva un leggero vantaggio. La mossa ora “toccava” alla Macchina, cioè Grabo aveva appena fatto una mossa ed ora aspettava la risposta dell'automa.

L'ungherese era il giocatore più "impaziente" che si potesse immaginare. Accavallava costantemente le gambe, contorceva le spalle, e ogni cinque secondi all'incirca si passava le mani nel ciuffo incolto di capelli.

Una volta sbadigliò con grande compostezza, si stirò e sedette come si deve, ma quasi immediatamente riprese a contorcersi.

La Macchina aveva anche lei un comportamento particolare, se così si poteva dire. Le sue luci rivelatrici, basse e per nulla fastidiose, si accendevano e si spegnevano in rapida successione secondo uno schema casuale. Sandra ebbe l'impressione che di tanto in tanto gli occhi di Grabo cercassero di seguire il loro ammiccare, esattamente come un uomo osserva le lucciole.

Simon Great sedeva, impassibile, dietro un nudo tavolino vicino alla Macchina, coi suoi cinque tecnici in camice bianco raggruppati attorno.

Vicino alla consolle della Macchina c'era, in piedi, un signore di una certa età, dal viso arrossato, alto e dall'aria distinta. Dave disse a Sandra che si trattava del dottor Vanderhoef, direttore del Torneo ed ex campione del mondo.

— Un altro *potzer* come Krakatower, ma con abbastanza buon senso da sapere quando è finito, — lo caratterizzò raucamente Bili.

— Gioventù, ah, in-vin-ci-bi-le gioventù, — cantilenò allegramente Judy fra sé. — Balenare come una meteora nel firmamento degli scacchi. Morphy, Angler, Judy Kaplan...

— Zitta, o ci sbatteranno fuori, — l'avvertì Dave, poi sussurrò a Sandra che Vanderhoef ed i suoi assistenti avevano il compito debilitante di inserire nella Macchina le mosse fatte dal suo avversario, — affinché ognuno si renda conto che è tutto regolare, penso. — Poi aggiunse: — Questo significa che la Macchina perde qualche secondo ad ogni mossa tra il momento in cui Grabo fa scattare l'orologio e il momento in cui Vanderhoef riesce a inserire la mossa nella Macchina.

Sandra annuì. I giocatori stavano cercando di rendere le cose il più difficile possibile alla Macchina, pensò con un rapido slancio di simpatia.

Improvvisamente ci fu un impercettibile movimento del congegno collegato dalla Macchina agli orologi sul tavolo di Grabo, e si udì un debole *clic*. Grabo quasi non stava più nella pelle.

Simultaneamente, un pezzo rosso con su una specie di coroncina (una delle Torri della Macchina, venne informata Sandra) si spostò di quattro quadretti orizzontali sul grande pannello elettrico sopra la Macchina. Un addetto che stava accanto al dottor Vanderhoef raggiunse la scacchiera di Grabo e spostò con attenzione il pezzo corrispondente. Grabo sembrò sul punto di replicare qualcosa, poi evidentemente pensò che non era il caso e si immerse in una profonda meditazione sopra la scacchiera, coi gomiti appoggiati al tavolo e le mani che sorreggevano entrambe la testa mentre si massaggiava vigorosamente il cuoio capelluto.

La Macchina lanciò una vorticiosa serie di ammiccamenti. Grabo si raddrizzò, di nuovo sembrò sul punto di reclamare, poi di nuovo si trattenne. Alla fine mosse il suo pezzo e fece scattare l'orologio. Il dottor Vanderhoef spostò immediatamente quattro levette sulla consolle della Macchina, e la mossa di Grabo comparve sul quadro elettronico.

A quel punto Grabo scattò in piedi, si avvicinò al cordone di velluto rosso e fece dei gesti agitati all'indirizzo di Vanderhoef.

Ci fu una breve discussione, inaudibile a quella distanza, durante la quale Grabo prese a sbracciarsi e Vanderhoef si fece ancora più rosso in viso. Alla fine quest'ultimo si avvicinò a Simon Great e disse qualcosa, chiaramente con una certa esitazione. Ma Great, con un sorriso comprensivo, balzò in piedi e a sua volta parlò coi tecnici, che tirarono immediatamente fuori dei grandi paraventi e li collocarono, aperti, di fronte alla Macchina, mascherando l'ammiccare delle lucine. «Le bendano gli occhi», si scoperse a pensare Sandra.

Dave emise una risatina chioccia. — È già successo un'altra volta mentre lei era uscita, — disse a Sandra. — Immagino che Grabo si innervosisca vedendo le luci. Ma poi si innervosisce se *non* le vede. Stia a guardare.

— La Macchina ha i suoi misteriosi po-te-ri, — canterellò Judy.

— Questo lo pensi tu, — le disse Bill. — Sapevi che Willie Angler ha scomodato perfino Bixel “Malocchio” per fare una fattura alla Macchina? È ufficiale.

— ...Po-te-ri sconosciuti ai semplici mortali in carne e ossa...

— Zitta! — sibilò Dave. — Adesso sì che sei sistemata. Ecco che arriva Occhio di Falco, io voi due non vi conosco. Lo sono con la signorina qui.

Bela Grabo soffriva una tortura innominabile. Aveva in pugno un attacco vincente, lo sapeva. La Macchina contrattaccava ma senza strategie, disperatamente, nello stile di un Frank Marshall che complicava la situazione e sperava in un ribaltamento di fortuna. Grabo sapeva che tutto quello che doveva fare era non perdere la testa e non commettere errori... non buttar via una Regina, diciamo, come aveva fatto a Bruxelles col vecchio Vanderhoef, o trascurare uno scaccomatto in due mosse come aveva fatto contro Sherevsky a Tel Aviv. Il ricordo di quegli inesprimibili momenti neri, e d'una dozzina d'altri simili, tornarono ad angustiarlo. Mai, neppure se fosse vissuto mille anni, sarebbe riuscito a liberarsene.

Per la decima volta negli ultimi due minuti lanciò un'occhiata al suo orologio. Disponeva di quindici minuti in cui fare cinque mosse. Ma non si trovava sotto pressione per mancanza di tempo, doveva ricordarsene. Non doveva fare una mossa d'impulso, né doveva permettere alla mano traditrice di scattare senza attendere le istruzioni pilotate dal cervello.

Il primo premio di quel torneo voleva dire una ricchezza incredibile, soldi per i viaggi e i conti degli alberghi per più di una dozzina di futuri tornei, ma soprattutto era una possibilità in più per far balenare in tutto il mondo la sua autentica superiorità, piuttosto di far sapere a tutti che la stava perdendo. “Bela Grabo, brillante ma dispersivo”... Forse la sua ultima occasione.

Ma quando, in nome del Cielo, la Macchina avrebbe fatto la mossa seguente? Certo aveva impiegato più di quattro minuti! Ma un solo sguardo all'orologio gli mostrò che era trascorso meno della metà di quel tempo. A quel punto decise di aver commesso un errore a chiedere di nuovo i paraventi. Era più facile osservare l'ammiccare di quelle dannate luci che lasciarle ammiccare nella sua immaginazione.

Oh, se solo si fosse potuto giocare a scacchi nello spazio intergalattico, nel buio ricettacolo privato dei propri pensieri. Ma invece ci doveva essere la presenza fisica

dell'avversario, con tutto il suo modo di fare (probabilmente deliberato) snervante... Lasker e il suo sigaro, Capablanca e la sua cravatta rossa, Nimzowitsch e le sue contorsioni nervose (molto simili a quelle di Grabo, anche se a lui non pareva proprio). Ed ora quell'orribile mostro di metallo che lampeggiava, ronzava, puzzava ed era pieno di pulsanti!

In realtà, si disse, gli veniva chiesto di giocare contro due avversari, la Macchina e Simon Great, una sorta di coppia affiatata. Non era leale!

La Macchina scattò e proiettò la Regina attraverso il quadro elettronico. Nell'immagine di Grabo fu come un'esplosione.

Grabo si sforzò di calmare i nervi e si tuffò in un labirinto di calcoli.

Una volta si risvegliò, come un uomo che ha dormito, per rendersi conto che stava ancora chiedendosi se le luci continuavano ad ammiccare dietro i paraventi mentre faceva la sua mossa. La Macchina analizzava realmente la situazione in quei momenti, o le luci erano solo un inutile trucco? Poi costrinse la sua mente a considerare i problemi del gioco, decise la mossa, controllò due volte la scacchiera per vedere se poteva essergli sfuggita qualche mossa tale da rivoluzionare il gioco, notò dal suo orologio che aveva impiegato cinque minuti, controllò di nuovo molto rapidamente la scacchiera, quindi stese la mano e fece la sua mossa, con l'aria fieramente sospettosa di un capo che è costretto ad inviare un dipendente assolutamente non all'altezza della situazione a compiere una missione di capitale importanza.

Una volta premuto l'orologio, balzò in piedi e fece di nuovo cenno a Vanderhoef con la mano.

Trenta secondi dopo il direttore del Torneo, molto rosso in viso ormai, gli diceva a bassa voce, quasi in tono di supplica: — Ma Bela, non posso continuare a chiedergli di spostare i paraventi. Li hanno già messi e tolti due volte per farti piacere e lo spostarli disturba gli altri giocatori, oltre a non giovare certo alla tua tranquillità mentale. Oh, Bela, mio caro Bela...

Vanderhoef si interruppe. Grabo capì che era stato sul punto di dire qualcosa che non doveva ma che gli scaturiva dal cuore, qualcosa come: — Per amor del Cielo, non farti fregare questa partita per nervosismo adesso che hai la vittoria in vista, — e la sua simpatia rese in un certo senso furioso l'ungherese.

— Ho altri reclami da fare, che presenterò formalmente dopo la partita, — disse aspro, tremando di rabbia. — È una vergogna come quel meccanismo schiacci il pulsante dell'orologio segnatempo. Lo fracasserà! E la Macchina non la smette mai di ronzare! E puzza di ozono e di metallo caldo, come se dovesse esplodere da un momento all'altro!

— Ma non può esplodere, Bela. Per favore!

— No, ma minaccia di farlo! E tu sai che una minaccia è sempre più efficace di un autentico attacco! In quanto ai paraventi, devono essere tolti immediatamente, lo esigo!

— E va bene, Bela, va bene, sarà fatto. Cerca di stare calmo.

Grabo non tornò immediatamente al suo tavolo (non avrebbe sopportato di rimanere immobile per il momento), ma passeggiò lungo la fila di tavolini scoccando occhiate alle altre partite in corso. Quando tornò a guardare il grande quadro elettrico,

vide che la Macchina aveva già fatto la sua mossa, anche se non si era sentito lo scatto dell'orologio. Allora corse al suo tavolo e studiò la scacchiera senza sedersi. Oh, la Macchina aveva fatto una mossa stupida, si accorse con un impeto d'esaltazione. In quel momento l'ultimo paravento che era stato ripiegato fu lì per cadere, ma uno degli addetti in camice grigio lo afferrò destramente. Grabo si riscosse e la sua mano si avventò a spostare un pezzo.

Poi udì qualcuno boccheggiare. Vanderhoef.

Tutto fu molto silenzioso. I quattro deboli *clic* che si udirono quando vennero introdotti nella Macchina i dati della mossa sembrarono i battiti attutiti di un tamburo.

Nelle orecchie di Grabo ci fu un ronzio. Inorridito, abbassò gli occhi sulla scacchiera.

La Macchina ammiccò, ammiccò ancora una volta, poi, sebbene fossero trascorsi appena una ventina di secondi, spostò una Torre.

Sul margine grigio del vetro, al di sopra della scacchiera elettrica della Macchina, si accesero delle grosse parole rosse fiammeggianti:

SCACCO!

E MATTO IN TRE MOSSE

Su, nella fila in alto di sedili, Dave strizzò il braccio a Sandra. — L'ha combinata bella! Si è lasciato infinocchiare.

— Vuoi dire che la Macchina ha battuto Grabo? — chiese Sandra.

— E che altro?

— Ne è sicuro? Del tutto?

— Certo... un momento... sì, ne sono sicuro.

— Matto in tre mosse come un *potzer*, — confermò Bill.

— Povero vecchio balordo, — sospirò Judy.

Giù nel salone Bela Grabo si afflosciò. Il vicedirettore gli si avvicinò rapidamente, ma poi l'ungherese si raddrizzò un poco.

— Abbandono, — disse adagio.

Le parole rosse in cima alla scacchiera furono cancellate per venire rapidamente sostituite da altre in bianco, che dicevano:

GRAZIE PER LA BELLA PARTITA

Poi, per qualche secondo, comparve una terza frase, sempre a caratteri bianchi:

È STATO SFORTUNATO

Bela Grabo strinse i pugni e strinse i denti. Perfino la Macchina lo compiangeva!

Uscì dal salone tutto irrigidito. E fu una lunga, lunghissima strada da percorrere.

Il momento dell'aggiornamento si avvicinava, Serek, premuto l'orologio ma con parecchio tempo ancora a disposizione, sigillò la sua quarantaseiesima mossa contro Sherevsky e consegnò la busta a Vanderhoef perché venisse aperta quando il gioco

fosse stato ripreso, al mattino. Il dottor Krakatower studiò la situazione sulla scacchiera poi, calmo, rovesciò il suo Re. Per un attimo rimase seduto al suo posto come se non avesse la forza di rialzarsi, poi si riscosse, sorrise, si alzò in piedi, strinse brevemente la mano a Lysmov e si allontanò per andare ad osservare la partita tra Angler e Jal.

Jandorf aveva abbandonato qualche minuto prima a favore di Votbinnik, ed era di umore piuttosto acido.

Dopo un po', Angler sigillò una busta con la mossa e la passò a Vanderhoef con un sogghigno, proprio mentre la bandierina rossa calava sul suo orologio indicando che aveva usato anche l'ultimo secondo a disposizione.

Su, nella fila in alto di sedili, Sandra spostò le spalle per cercare di eliminare un crampo alla schiena. Aveva notato che diversi giornalisti correvano a riferire la prima vittoria della Macchina. Sandra fu ben contenta che il suo compito si limitasse ai servizi speciali.

— Gli scacchi sono un gioco molto intenso, — osservò rivolgendosi a Dave.

Egli annuì. — È un gioco che uccide. Non mi aspetto certo di campare più di quarant'anni.

— Trenta, — disse Bill.

— Venticinque è già parecchio per una meteora, — disse Judy.

E Sandra pensò tra sé: «Ecco l'invitta generazione!»

Il giorno dopo Sherevsky giocò contro la Macchina fino a giungere ad un finale senza sbocco. Sirnon Great offrì un pareggio per la Macchina (scavalcando una protesta senza successo di Jandorf, il quale sosteneva che quell'offerta equivaleva a fare una mossa per la Macchina), ma Sherevsky rifiutò e sigillò la mossa.

— Vuole che venga dimostrato che la Macchina può continuare a giocare partite senza sbocco, — commentò Dave rivolto a Sandra, nella fila in alto. — Non lo biasimo certo.

All'inizio dell'incontro odierno, Sandra aveva notato che Bill e Judy seguivano ogni partita con un libro dall'aria nuovissima che si passavano gelosamente tra loro. «Non avrà per molto quell'aspetto nuovo», aveva pensato Sandra.

— Quella che hanno lì è la Bibbia, — aveva spiegato Dave. — *MAS... Moderne Aperture Scacchistiche*, dove sono elencate tutte le migliori mosse d'apertura degli scacchi, migliaia e migliaia di variazioni. O meglio, sono quelle che i maestri considerano le migliori mosse. Le mosse che in effetti sono risultate vincenti in passato. Ci siamo messi tutti insieme per comperare l'ultima edizione, la tredicesima, ancora fresca di stampa, — aveva concluso orgogliosamente.

Ora, col finale tra la Macchina e Sherevsky al centro dell'interesse, i ragazzi stavano consultando un altro libro dalle pagine macchiate e piene di orecchie.

— Quello è il "Nuovo Testamento"... *Finali Fondamentali degli Scacchi*, — le disse Dave quando notò la sua espressione. — Ci sono tante di quelle cose da sapere sui finali, che è addirittura stupefacente che la Macchina possa giocarli. Immagini che quando i pezzi cominciano a diminuire cominci a guardare più a fondo nella situazione.

Sandra annuì. Si sentiva virtuosa. Aveva potuto fare la sua intervista con Jandorf e poi ne aveva ottenuta un'altra, quel mattino, con Grabo («Cosa si prova a farsi battere da una macchina?»). La seconda intervista l'aveva fatta sentire un vero avvoltoio della stampa, che svolazzava attorno ai condannati a morte. L'ungherese le aveva dato l'impressione di essere in uno stato di depressione suicida.

Un articolo di quotidiano parlava dottamente di "tattica psicologica" della Macchina, suggerendo che le luci ammiccanti erano studiate apposta per ipnotizzare gli avversari. I servizi della stampa generica erano alquanto stupefacenti. Un gioco che in America otteneva normalmente una colonna a corpo sei nelle ultime pagine di pochissimi giornali domenicali, ora otteneva l'onore di essere incorniciato in prima pagina. La sconfitta subita da un uomo ad opera di una macchina sembrava risvegliare ovunque un nervoso senso di insicurezza, come il lancio del primo Sputnik.

Sandra, alquanto esitante, aveva cercato il dottor Krakatower durante la chiusura della seduta mattutina, sentendosi ancora un po' colpevole per la sua intervista con Grabo. Ma Doc era sembrato felice di vederla e si era del tutto ripreso dalla sconfitta della sera precedente, anche se, quando Sandra gli si era rivolta chiamandolo "Maestro Krakatower", aveva ammiccato dicendo: — La prego, questo no! — Un'altra pausa a base di caffè e vino e seltz le aveva permesso di ottenere una presentazione per il primo gran maestro sovietico, Serek, che si era inaspettatamente dimostrato un uomo affascinante. Serek era appena riuscito a fare partita patta con Sherevsky (con grande stupore dei *kibitzer*, aveva appreso Sandra) ed era molto ben disposto a prendere accordi per un'intervista.

Per non essere meno galante, Doc aveva insistito per scortare Sandra fino al suo posto nelle tribune, e questo naturalmente gli era costato la perdita di un paio d'altri minuti all'orologio. Come risultato di tutto questo la quotazione di Sandra salì vertiginosamente agli occhi di Dave, Bili e Judy. Dopo di che, qualunque cosa dicesse, la consideravano con deferenza addirittura irritante, specialmente Bill, probabilmente a mo' di penitenza per le sue battute irriflessive contro Doc. Più tardi Sandra giunse a sospettare che i ragazzi avessero deciso fra loro che lei fosse l'amante del dottor Krakatower, probabilmente l'amante nuova, anzi, dal momento che era così scandalosamente ignorante in fatto di scacchi. Naturalmente non tolse loro quell'illusione.

Doc perse anche nel secondo girone, contro Jal.

Nel terzo girone Lysmov sconfisse la Macchina in ventisette mosse. Ci fu un lampeggiare di flash, un arrembaggio ai telefoni da parte dei cronisti, un vociare sulle tribune e molti commenti e analisi che sfuggivano alla comprensione di Sandra, la quale riuscì solo ad avere l'impressione che Lysmov avesse fatto qualche truccetto.

In generale la reazione emotiva in America, come venne riflessa dai giornali, non fu troppo felice. Tra le righe si leggeva chiaramente che era male che una Macchina battesse un uomo, ma era ancor peggio che un russo battesse una macchina americana. Un fondista sportivo di grande risonanza, due allenatori di calcio e diversi uomini politici di zone rurali annunciarono che gli scacchi erano un gioco morboso, cui partecipavano solo tipi strani. Nonostante quelle dichiarazioni di campioni della virilità, l'elusivo senso di insicurezza si fece ancor più profondo.

Oltre all'eccitazione provocata dalla vittoria di Lysmov, era sorta una diatriba riguardo la partita cieca, non ancora terminata, della Macchina contro Sherevksy: l'incontro era continuato per tutta una mattina, ed ora ne avrebbe richiesta un'altra.

Alla fine corse voce che la *World Business Machines* intendeva sostituire Simon Great con un fisico di fama nazionale.

Sandra pregò Doc di spiegarle tutta la faccenda in termini comprensibili anche a un bambino dell'asilo. Si sentiva di nuovo insicura di se stessa e molto sottomessa dopo che erano stati rintuzzati i suoi sforzi di ottenere un'intervista con Lysmov, il quale l'aveva scacciata come se fosse una minaccia per la virtù sovietica.

Doc, d'altra parte, era assai vivace, tutto allegro per il suo pareggio con Jandorf al terzo girone.

— Più che volentieri, mia cara, — le disse. — Ha mai notato che il linguaggio dei bambini dell'asilo può essere molto più onesto di quello degli adulti? Ci sono meno finzioni. Bene, molti di noi hanno pontato sopra la partita di Lysmov fino alle tre di stamattina. Lysmov non ha voluto partecipare, però. E neppure Votbinnik o Jal. Vede, anch'io ho i miei problemi di comunicazione coi russi.

«Alla fine abbiamo deciso che Lysmov è riuscito a determinare con estrema accuratezza sia la profondità fino a cui la Macchina compie l'analisi durante l'apertura e la fase centrale del gioco (dieci mosse invece che otto, un risultato prodigioso!), ed inoltre la scala principale di valori in base alla quale la Macchina sceglie la mossa da fare.

— Ottenuta questa informazione, Lysmov è riuscito ad entrare in una combinazione di gioco che avrebbe dato alla Macchina un massimo plusvalore nella sua scala di valori (mangiare la regina di Lysmov, per esempio) dopo dieci mosse, ma con uno scaccomatto a favore di Lysmov alla sua seconda mossa dopo le prime dieci. Un giocatore di scacchi umano avrebbe visto una trappola di quel genere, ma la Macchina non poteva vederla, perché Lysmov agiva in un settore che non esisteva per la mente perfetta ma limitata della Macchina. Naturalmente la Macchina cambiò tattica subito dopo che erano state giocate le prime tre delle dieci mosse, perché allora era in condizioni di vedere lo scaccomatto, ma ormai era troppo tardi per impedire una disastrosa perdita di pezzi. È stato un trucco da parte di Lysmov, ma perfettamente legittimo. Dopo questo risultato, staremo tutti ben attenti all'occasione di giocare anche noi lo stesso scherzo alla Macchina.

— Lysmov è stato il primo di noi a rendersi pienamente conto che non stiamo giocando contro un mostro di metallo ma contro un certo tipo di programmazione. Se riusciamo a individuare dei punti deboli in questa programmazione, possiamo vincere, quasi esattamente come possiamo sconfiggere a più riprese un giocatore in carne ed ossa quando scopriamo che attacca costantemente senza avere una posizione di vantaggio o è sempre troppo prudente nel lanciare un contrattacco, se si trova attaccato senza giustificazione.

Sandra annuì interessata.

— Così, d'ora in avanti, le vostre possibilità di battere la Macchina dovrebbero continuare a migliorare, vero? Voglio dire, man mano che scoprite sempre più com'è impostata la programmazione.

Doc sorrise. — Lei dimentica, — disse gentilmente, — che Simon Great può cambiare programmazione prima di ogni nuova partita. Adesso capisce perché ci siamo battuti con tanta foga su questo punto.

— Oh, Doc, mi dica della partita cieca di Sherevsky.

— Cominciamo ad imparare il gergo, eh? — osservò il dottor Krakatower. — Sherevsky si è un po' irritato quando ha scoperto che Great aveva fatto programmare la Macchina in modo da analizzare a fondo la mossa seguente dopo un aggiornamento, in attesa che la partita venisse ripresa al mattino seguente. Sherevsky ha chiesto se fosse giusto che la Macchina "pensasse" tutta la notte mentre il suo avversario doveva riposarsi un poco. Vanderhoef ha deciso a favore della Macchina, ma Sherevsky intende portare la sua protesta davanti alla FIDE.

— Bah... Penso che Great voglia proprio che ci scaldiamo per queste futili questioncelle, esattamente come è felicissimo (e molto accomodante, oh, sì!) quando ci lamentiamo che la Macchina ammicca, ronza o puzza. Tutto questo serve a distrarre la nostra mente dal compito principale, quello di cercare di battere la sua programmazione. Incidentalmente, questa è appunto una faccenda che abbiamo deciso ieri sera, io, Sherevsky, Willie Angler, Jandorf e Serek, cioè che dobbiamo tutti cercare il modo di giocare contro la macchina senza farci innervosire e senza chiedere di venirne protetti. Come dice Willie: «Immaginate pure che sembri una fabbrica di caldaie; d'accordo, ma si può benissimo pensare anche in una fabbrica del genere». Io, a dire il vero, non ne sono proprio sicuro, ma nello spirito ha ragione.

Sandra si sentì piena di baldanza mentre un nuovo articolo cominciava a prendere forma nella sua mente, e disse: — E riguardo al fatto della WBM che sostituisce Simon Great?

Di nuovo Doc tornò a sorridere. — Quella, mia cara, credo proprio che la debba considerare una voce senza fondamento. Credo che Simon Great abbia appena aperto le ostilità.

Il quarto girone vide la Macchina che faceva scattare la prima delle sue sorprese.

Finalmente era riuscita a costringere Sherevsky ad un pareggio nell'incontro mattutino, ponendo così fine alla partita del secondo girone ed ora era stata messa contro Votbinnik.

La Macchina aprì con pedone in e4, Votbinnik rispose con pedone in e3.

— La Difesa Francese, la preferita di Binny, — mormorò Dave e si rilassarono tutti in attesa che trascorresse il solito intervallo di quattro minuti richiesto dalla Macchina.

Invece la Macchina giocò la sua mossa immediatamente e fece scattare l'orologio.

Sandra, studiando Votbinnik col binocolo, vide che il gran maestro russo sembrava un po' stupito. Poi fece la sua mossa.

E ancora una volta la Macchina rispose istantaneamente.

Sulle tribune ci fu uno sfrigolio di commenti, e diversi addetti accorsero immediatamente a zittire i disturbatori. Frattanto la Macchina continuava a fare le sue mosse a velocità piuttosto sostenuta, sebbene Votbinnik cominciasse ad impiegare più tempo per le sue.

Il risultato fu che la Macchina fece ben undici mosse prima di cominciare a prendere tempo per “pensare”.

Sandra fece tanto baccano per chiedere, eccitata, una spiegazione a Dave, che due addetti le fecero dei cenni irritati.

Non appena osò farlo, Dave sussurrò: — Great deve aver puntato sul fatto che Votbinnik avrebbe giocato la Difesa Francese (lo fa quasi sempre) e ha inserito nella “memoria” della Macchina tutte le variazioni di quell’apertura, prendendole dal MAS e magari anche da altri libri. Fintanto che Votbinnik si fosse attenuto a una variazione nota della Francese, la Macchina avrebbe potuto giocare a memoria senza perdere tempo in analisi. Poi, all’arrivo di una mossa sconosciuta, una mossa cioè che non era nella memoria (ed è solo alla dodicesima mossa), la Macchina è tornata ad analizzare. Solo che adesso ci mette più tempo e va più in profondità perché ha più tempo, circa sei minuti per mossa. L’unica cosa che mi chiedo è come mai Great non abbia impiegato questa tattica fin dalle prime tre partite. Mi sembra così ovvio.

Sandra immagazzinò nella mente anche quella domanda da rivolgere a Doc, poi scivolò fuori dalla sala per andare nella sua stanza a scrivere un articolo. — Mai permettere ad un robot di farti perdere le staffe — (attingendo abbondantemente alle osservazioni di Doc). Tornò sulle tribune venti minuti prima del secondo punto di controllo del tempo. Stava diventando una routine.

Votbinnik era in svantaggio di un cavallo; era quasi fregato, insomma, le spiegò Dave.

— La faccenda si è fatta veramente complicata mentre lei era via, — le disse. — Una tipica posizione di Votbinnik.

— Solo che la Macchina gli ha ritorto addosso la sua tecnica, — concluse Bill.

Judy fischiettò a fior di labbra la *Marcia funebre per la morte di un eroe* di Beethoven.

Tuttavia Votbinnik non abbandonò. La Macchina sigillò una mossa. La sua scacchiera si spense e Vanderhoef, con uno dei suoi assistenti al fianco come testimone, lesse in privato la mossa da un piccolo indicatore sulla consolle. L’indomani avrebbe inserito di nuovo la mossa nella Macchina, quando si sarebbe ripreso il gioco al mattino.

Anche Doc sigillò una mossa, nonostante fosse in svantaggio di due pedoni con Grabo e sembrasse molto stanco.

— Non si arrendono facilmente, eh? — osservò Sandra con Dave. — Devono veramente adorare questo gioco. O lo odiano?

— Se mi parla di psicologia, per me è arabo, — rispose Dave. — Mi chieda qualcos’altro.

Sandra sorrise. — Grazie, Dave, — gli disse. — Farò così.

Ripreso il gioco al mattino, Votbinnik giocò per una dozzina di mosse, poi abbandonò la partita.

Un po’ più tardi Doc riuscì a fare pari e patta con Grabo grazie ad uno scacco perpetuo. Quando scorse Sandra che scendeva dalle tribune le fece un cenno con la mano, poi fece il gesto di bere.

«Adesso sembra quasi un ragazzo», pensò Sandra mentre si univa a lui.

— Ehi, Doc, — gli chiese quando si furono assicurati un tavolino, — come mai una Torre vale di più di un Alfiere?

L'ometto le scoccò uno sguardo sospettoso. — Questa domanda non è da lei, — disse severo. — Mi dica esattamente come è sorta.

Sandra gli confessò di aver chiesto a Dave di insegnarle a giocare a scacchi.

— Sapevo che quei ragazzi l'avrebbero corrotta, — disse, scuro in viso, Doc. — Senta, mia cara, se lei impara a giocare a scacchi non sarà più in grado di scrivere i suoi articoli così intelligenti sull'argomento. Inoltre, come l'ho avvertita il primo giorno, gli scacchi sono una pazzia. Le donne di solito ne sono immuni, ma questo non giustifica che lei voglia correre il rischio di mettere in pericolo la sua sanità mentale.

— Ma seguendo il torneo mi sono trovata sempre più interessata, — obiettò Sandra. — Se non altro vorrei sapere come si muovono i pezzi.

— Alt! — ordinò Doc. — Lei è già in pericolo. Indirizzi la mente su qualche altro argomento. Mi faccia qualche domanda sensata, tipicamente giornalistica... Qualcosa di completamente irrazionale!

— E va bene! Allora perché Simon Great non ha programmato la Macchina in modo da giocare in fretta le aperture nelle prime tre partite?

— Ah! Penso che Great giochi alla Lasker con la sua programmazione. Nasconde la sua forza e non cerca di vincere con più facilità di quanto gli sia necessario, così da avere delle riserve di riserva. La Macchina perde con Lysmov e immediatamente dopo comincia a giocare con più vigore... L'impressione psicologica di una simile tattica sugli altri giocatori è formidabile.

— Ma la Macchina non è già in vantaggio?

— Oh, no di certo. Dopo quattro gironi Lysmov conduce il torneo per $3\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ punti, il che significa $3\frac{1}{2}$ punti nella colonna delle vincite e $\frac{1}{2}$ nella colonna delle perdite.

— E come si fa a vincere a metà una partita? O perderla a metà? — lo interruppe Sandra.

— Facendo pari e patta una partita. Il $3\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ di Lysmov significa per convenzione tre partite vinte ed una pari e patta. Capisce? Mia cara, di solito non devo spiegarle le cose con tanti particolari.

— Semplicemente non volevo farle pensare che stessi imparando troppe cose sugli scacchi.

— Oh! Beh, per continuare col punteggio, dopo quattro gironi Angler e Votbinnik sono entrambi a 3 - 1, mentre la Macchina è bloccata sul $2\frac{1}{2}$ - $1\frac{1}{2}$ con Jal. Ma la Macchina ha creato un'impressione di forza, come se adesso dovesse prorompere con violenza inimmaginabile. — Scosse la testa. — Al momento, mia cara, mi sento molto pessimista sulle possibilità che hanno i neuroni contro i relè in questo torneo. I relè non si fanno prendere dal panico e non si stancano. Ma la cosa più strana...

— Sì? — lo incitò Sandra.

— Beh, la cosa più strana è che la Macchina non gioca affatto “come una macchina”. Usa una strategia dinamica, quella che a volte noi definiamo “strategia russa”, complicando ogni posizione al massimo e creando il massimo di tensione. Ma anche quella è tutta questione di programmazione...

Le previsioni di Doc si avverarono man mano che un girone si succedeva ad un altro, in una lotta sempre più dura. Nei cinque giorni che seguirono (ci fu un intervallo per il week-end), la Macchina annientò successivamente Jandorf, Serek e Jal; dopo sette gironi era in testa a tutti di un intero punto.

Jandorf, evidentemente impressionato dall'impeccabile gioco d'apertura della Macchina contro Votbinnik, scelse una variante inferiore della Ruy Lopez per attirare la Macchina "fuori delle mosse da manuale". Forse sperava che la Macchina continuasse a fare alla cieca le mosse che c'erano sui libri, ma la Macchina non l'accontentò e rallentò immediatamente il gioco, "pensò a fondo" ed annientò l'argentino in venticinque mosse.

Doc commentò: — Il Selvaggio Toro delle Pampas ha cercato di usare la viva forza della sua personalità umana per tirare un colpo basso alla Macchina e menarla per il naso. Solo che la Macchina non è stata al gioco.

Contro Jal la Macchina usò una nuova tattica, adoperando una quantità di tempo variabile per ogni mossa, chiaramente a seconda di come valutava le difficoltà della sua posizione in ogni momento.

Quando Serek si trovò in una situazione sfavorevole di pedoni, la Macchina semplificò inesorabilmente il gioco, scartando improvvisamente la strategia "russa" fino allora seguita. — Gioca in tutti i modi possibili, fatta eccezione per quelli tipici di una macchina, — commentò Doc. — La ragione la sappiamo fin troppo bene: Simon Great. Ma poterci fare qualcosa è un'altra faccenda. Great ci colpisce meravigliosamente bene nei nostri punti deboli individuali, anche se credo che saprei giocare anch'io in modo psicologicamente brillante se disponessi di una macchina che mi elabora tutti i particolari. — Doc sembrava un po' meditabondo.

Il pubblico crebbe di dimensioni e di eleganza negli abiti, sebbene la maggior parte dei tipi da *café-society* facesse delle visite piuttosto fugaci. Furono erette nuove tribune. Fu anche aperto un bar che vendeva liquori, ma poi fu tolto. Il problema di mantenere un ordine ragionevole ed il silenzio divenne insostenibile per Vanderhoef, che dovette chiedere l'aiuto di altri "zittitori". Il numero di scienziati e tecnici cibernetici crebbe, e le uniformi della Marina, dell'esercito e delle Forze Spaziali si fecero più evidenti. Un mattino Dave e Bill si presentarono con una scacchiera tridimensionale di plastica trasparente, e sbalordirono Sandra assicurandola che i più brillanti tra i giovani scienziati spaziali erano abbastanza appassionati al gioco con cinquecentododici caselle.

Sandra venne a sapere che la WBM aveva ricevuto una grossa ordinazione dal Dipartimento della Guerra. Inoltre sentì dire che era arrivato in sala anche un incaricato del Sindacato con un libriccino per raccogliere scommesse tra i tipi più granarosi, e che c'era in circolazione un investigatore che aveva il compito di braccarlo.

I giornali continuarono a mantenere i resoconti in prima pagina, con i giornalisti che personalizzavano troppo la Macchina e la trattavano con troppo affetto. Parecchi giornali iniziarono regolari rubriche scacchistiche e pubblicarono articoli del tipo "Come giocare a scacchi". Presso i tavolini da gioco ci fu un accorrere di stellettes del

cinema *et similia*. Hollywood rivelò di avere in programma due film sugli scacchi: *Fecero di lei una Regina Nera* e *Il mostro della Torre in H1*. Comparvero novità per gli scacchi e gioielli fantasia. La Federazione Scacchistica degli Stati Uniti segnalò orgogliosamente un fenomenale aumento di iscrizioni.

Sandra imparò abbastanza sugli scacchi da poter fare una partita con Dave senza cercare di fare più di una mossa non permessa su cinque, evitando quasi sempre il Matto del Barbiere ed imparando a dare scacco matto con due Torri ma non con una. Judy le aveva chiesto: — E a *lui* fa piacere che lei impari a giocare a scacchi?

Sandra aveva risposto: — No, pensa che sia una pazzia. — I ragazzi avevano annuito rumorosamente e Dave aveva detto: — Ha proprio ragione!

Sandra ormai era ridotta a grattare il fondo del barile per trovare argomenti per i suoi articoli, ma poi le venne in mente di scrivere un articolo su quei ragazzi, il che le riuscì benissimo. Il risaltato fu un articolo umoristico, “Gli scacchi sono per i cervelloni”, sui propri sforzi per imparare il gioco; per l’ennesima volta nella sua carriera si considerò praticamente una corsivista, e ne fu estasiata.

Dopo i due pareggi, Doc perse tre partite di fila, e doveva ancora affrontare la Macchina e Sherevsky. Il suo punteggio, 1 - 6, gli dava indiscutibilmente diritto all’ultimo posto. Divenne molto abbattuto. Si faceva ancora un punto di farle da anfitrione prima di ogni seduta di gioco, ma toccava a lei parlare per la maggior parte del tempo. I suoi rari sprazzi umoristici erano piuttosto macabri.

— Tengono il Vecchio Laido Krakatower chiuso a chiave in cantina, — mormorò appena prima dell’inizio del penultimo girone, — adesso manderanno giù il robot per annientarlo.

— Comunque, Doc, — gli disse Sandra, — buona fortuna lo stesso.

Doc scosse la testa. — Contro un uomo la fortuna potrebbe anche servire. Ma contro una macchina?

— Non è contro la Macchina che gioca, ma contro la programmazione. Ricorda?

— Sì, ma è la Macchina che non commette l’errore. E un errore è proprio ciò di cui ho bisogno oggi. Un errore di qualcun altro.

Doc doveva aver avuto un’aria molto spiritata e stanca quando aveva lasciato Sandra in tribuna, perché Judy (Dave e Bill non erano ancora arrivati) le chiese in tono confidenziale, da donna a donna: — Cosa fa per lui quando è così infelice?

— Oh, sono particolarmente appassionata, — si sentì dire Sandra in risposta.

— E gli serve? — chiese Judy in tono dubbioso.

— Ssst! — disse Sandra, stupefatta e spaventata insieme della propria irresponsabilità, chiedendosi se per caso il torneo non stesse dando sui nervi anche a lei. — Ssst, stanno per dare il via agli orologi.

Krakatower aveva perso due pedoni quando arrivò il primo punto di controllo del tempo. Intendeva abbandonare alla trentunesima mossa quando la Macchina si guastò. Tre dei suoi pezzi si mossero contemporaneamente sulla scacchiera elettrica, poi la scacchiera si spense e si spensero anche tutte le lucine sulla consolle, fatta eccezione per cinque di esse che cominciarono ad ammiccare come rossi occhietti irritati. Gli uomini in camice grigio attorno a Simon Great scattarono silenziosamente in azione, schierandosi dietro la consolle. Era la prima volta che li vedevano al lavoro, a parte quando avevano spostato i paraventi o si portavano l’un l’altro il caffè.

Vanderhoef incombeva ansioso su di loro. Balenarono dei flash e Vanderhoef agitò il pugno in direzione dei fotografi. Simon Great non fece nulla. L'orologio della Macchina continuò a ticchettare. Doc li osservò per un po', poi si addormentò.

Quando Vanderhoef lo scosse per svegliarlo, la Macchina aveva appena fatto la nuova mossa, ma tutto il lavoro di riparazione aveva richiesto ben cinquanta minuti. Ora la Macchina doveva fare quindici mosse in dieci minuti. Con quaranta secondi a disposizione per ogni mossa, giocò come un principiante la cui generica mancanza di abilità era complicata da un pizzico di follia. Alla quarantatreesima mossa Doc scosse le spalle in segno di scusa e annunciò il matto in quattro mosse. Ci furono altre esplosioni di flash, di nuovo Vanderhoef agitò il pugno. La Macchina annunciò sul tabellone luminoso:

HA GIOCATO BRILLANTEMENTE. CONGRATULAZIONI!

Più tardi Doc disse acido a Sandra: — E quella era una grossa bugia... anche un bambino avrebbe potuto battere la Macchina con quel vantaggio di tempo. Oh, quale ironica gloria gli dèi hanno riservato a quel rimbambito di Krakatower: sconfiggere un calcolatore guasto! C'è solo una cosa di buono, che non è successo mentre giocava contro uno dei russi, altrimenti avrebbero senz'altro gridato al sabotaggio. E questa è una cosa di cui non accusano il Vecchio Laido Krakatower, perché sono sicuri che non ha neppure abbastanza cervello da pensare a spruzzare un po' di polvere d'ossido magnetico nel banco di memoria della Macchina. Bah!

Ciò nonostante, sembrava notevolmente più allegro.

Sandra, in tutta sincerità, disse:

— Vincere una partita non significa niente per voi giocatori di scacchi, vero, a meno che non ci riusciate esclusivamente per il vostro acume?

Doc assunse per un attimo un'aria solenne, poi cominciò a ridacchiare. — Lei sta diventando veramente troppo acuta, Miss Sandra Lea Grayling, — rispose. — Sì, sì... Un giocatore di scacchi è felice di vincere in qualsiasi modo appena legittimo che gli sia possibile, grazie a un terremoto se necessario, o grazie a un malore dell'avversario prima che lo colga la peste bubbonica. Quindi – a lei devo confessarlo – sono stato ben felice di aggiudicarmi questa vittoria del tutto immeritata su una sfortunatissima Macchina.

— Il che, incidentalmente, rimette di nuovo in gioco il premio, vero Doc?

— Non proprio, — rispose Doc scuotendo la testa. — Non possiamo aspettarci altri guasti. Dopo lutto, la Macchina ha funzionato perfettamente per sette partite su otto e può scommettere che i tecnici della WBM passeranno tutta la notte a controllarla, tanto più che non ha da ponzare su degli aggiornamenti. Domani giocherà contro Willie Angler, ma a giudicare da come ha battuto Votbinnik e Jal, dovrebbe essere in netto vantaggio su Willie. Se lo batte, allora solo Votbinnik avrà la possibilità di un pareggio, e per riuscirci dovrà prima battere Lysmov. Il che sarà piuttosto di facile.

— Beh, — fece Sandra, — non pensa che Lysmov potrebbe magari lasciarsi andare, giusto perché sia un russo ad arrivare primo o per lo meno ad arrivare alla pari?

Doc scosse enfaticamente la testa. — Ci sono molte cose che un uomo, o perfino un maestro di scacchi, potrebbe fare per servire il suo paese, ma la lealtà al partito non arriva a quel punto. Guardi, questa è la classifica dei giocatori dopo otto giorni. — E porse a Sandra un elenco a matita.

MANCA UN GIRONE

<i>Giocatori</i>	<i>Vittorie</i>	<i>Sconfitte</i>
Macchina	5 ½	2 ½
Votbinnik	5 ½	2 ½
Angler	5	3
Jal	4 ½	3 ½
Lysmov	4 ½	3 ½
Serek	4 ½	3 ½
Sherevsky	4	4
Jandorf	2 ½	5 ½
Grabo	2	6
Krakatower	2	6

COPPIE DELL'ULTIMO GIRONE

Macchina - Angler
Votbinnik - Lysmov
Jal - Serek
Sherevsky - Krakatower
Jandorf - Grabo

Dopo aver studiato per un momento la lista, Sandra disse:

— Ehi, ma c'è anche Angler che potrebbe arrivare primo se battesse la Macchina e Votbianik perdesse con Lysmov, no?

— In teoria potrebbe darsi, ma temo che l'ipotesi sia un po' azzardata, a meno che non si verifichi un altro guasto meccanico. Per essere sinceri, mia cara, la Macchina è semplicemente troppo in gamba per tutti noi. Se solo fosse un po' più rapida (e questi miglioramenti tecnologici arrivano sempre), ci surclasserebbe completamente. Ci troviamo in quel fuggevole momento di equilibrio in cui il genio è quasi in grado di equilibrare la meccanica. Mi fa sentire triste, ma nello stesso tempo anche morbosamente orgoglioso, pensare che mi trovo ad assistere alla morte degli scacchi dei grandi maestri. Oh, immagino che si continuerà lo stesso a giocare, ma non sarà mai più la stessa cosa. — Lasciò andare un sospiro e scosse le spalle.

— In quanto a Willie, è in gamba e darà del filo da torcere alla Macchina, ci può contare. Potrebbe anche, a lume di logica, ottenere un pareggio.

— Ma allegra, — aggiunse toccando il braccio a Sandra. — Non dimentichi che una vittoria per la Macchina è sempre una vittoria per gli Stati Uniti.

La predizione di Doc di un lungo e difficile incontro, decisamente non si avverò.

Poiché aveva il Bianco, la Macchina aprì con pedone in e4 ed Angler passò alla Difesa Siciliana. Per le prime dodici mosse da entrambe le parti i due avversari spostarono i loro pezzi e bloccarono gli orologi con tale rapidità (mentre Vanderhoef inseriva fulmineamente le mosse di Angler) che su nelle tribune Bill e Judy rovistavano ancora all'impazzata nel MAS, alla ricerca della pagina giusta.

La Macchina fece la sua trentesima mossa, sempre a tempo di lampo.

— Alfiere mangia pedone, scacco e matto in tre mosse! — annunciò Willie a gran voce, poi fece la mossa, pestò la mano sull'orologio e si appoggiò allo schienale.

Sulle tribune ci fu un singulto collettivo.

Dave strinse forte il braccio di Sandra. Poi, dimenticando per una volta di essere la cautela fatta in persona, chiese ad alta voce a Bill e Judy: — Allora voi due, idioti, avete trovato 'sta pagina? *La trentesima mossa della Macchina è una cavolata!*

Individuata la nota, Judy la sottolineò con l'unghia e lanciò un grido. — Sì! Eccola qui a pagina 161 in una nota a pie' di pagina, (e) (2) (B). Dave, nel libro c'è proprio quella trentesima mossa per il Bianco! Ma il Nero risponde con cavallo in d2, non è l'Alfiere che mangia il pedone, guarda. E tre mosse più avanti il libro dà il Bianco in vantaggio.

— Ma che diavolo, non può essere! — affermò Bill.

— Invece è così. Puoi controllare. *Quella cavolata è nel libro.*

— Zitti, tutti! — ordinò Dave portandosi di colpo le mani al viso. Quando le abbassò, un momento dopo, i suoi occhi erano raggianti. — Adesso capisco! Angler ha immaginato che usassero l'ultima edizione del MAS per programmare le aperture della Macchina, ha scovato un errore nel testo e ha giocato in modo da attirare deliberatamente la Macchina in quella variazione!

Dave praticamente gridò le ultime parole, ma questo non attirò affatto l'attenzione perché in quel momento la sala intera era più rumorosa di quanto lo fosse stata durante tutto lo svolgimento del torneo. Il brusio si calmò un po' quando la Macchina rispose con una mossa.

Angler replicò immediatamente.

La Macchina rispose subito con un'altra mossa non appena le fu inserita quella di Angler.

Angler mosse di nuovo, e quando la sua mossa fu introdotta la Macchina accese il pannello in risposta:

MI HA DATO SCACCO MATTO. CONGRATULAZIONI!

Il mattino dopo Sandra sentì confermare l'ipotesi di Dave sia da Angler sia da Great. Doc li aveva scorti mentre bevevano insieme caffè e malto, e lui e Sandra si unirono loro.

Doc era tutto giubilante perché aveva appena pareggiato la partita aggiornata con Sherevsky, il che significava, dal momento che Jandorf aveva battuto Grabo, che si era indiscutibilmente aggiudicato il nono posto. Adesso stavano tutti aspettando la finale tra Votbinnik e Lysmov, che avrebbe deciso la classifica finale dei primi. Willie Angler era compiaciuto, Simon Great sereno e finalmente un po' più comunicativo.

— Sai, Willie, — gli disse lo psicologo, — temevo appunto che uno di voi esco-
gittasse qualcosa del genere. Quella è stata la ragione principale per cui non ho fatto
usare alla Macchina le aperture programmate finché la vittoria di Lysmov non mi ci
ha costretto. Non potevo controllare ogni riga del libro né gli *Archives* o *Shakhmaty*.
Non c'era il tempo. In effetti avevamo una dozzina di dattilografe e di correttori di
bozze che hanno sgobbato per settimane a preparare quella parte del programma e ad
assicurarsi che era fedelissimo al testo dei libri. Adesso, però, dimmi la verità, Willie.
Quanti amici avevi che cercavano errori nell'ultima edizione del MAS?

Willie sogghignò. — La tredicesima edizione del libro, quella sfortunata per te.
Beh, questo è il *mio* segreto. Anche se ho sempre detto che chiunque voglia far parte
del Club degli Ammiratori di Willie Angler deve aspettarsi, un giorno o l'altro, di
pagare per il privilegio. Sono dei tipi svegli, quelli, e io li tengo sotto pressione.

Simon Great scoppiò a ridere e disse a Sandra: — Anche il suo giovane amico
Dave è stato molto sveglio a dedurre rapidamente quel che era successo. Willie,
dovresti ammetterlo tra gli Irregolari di Bleeker Street.

Sandra disse: — Ho l'impressione che stia studiando l'idea di mettere su un club in
proprio.

Angler sbuffò. — Quello è l'unico guaio dei miei ometti. Non aspettano altro che
di scalzarmi.

Simon Great disse: — Beh, dal momento che Willie sta mollando Dave,
desidererei parlargli. Ci vuole del vero coraggio, in un giovane, per mettere in
discussione l'autorità.

— Come dovrebbe fare a mettersi in contatto con lei? — chiese Sandra.

Mentre Great glielo diceva, Willie li studiò con il viso aggrottato.

— Simon, intendi rimanere in questo settore della programmazione scacchistica?
— chiese.

Simon Great non rispose alla domanda. — Tu stai cercando di dirmi qualcosa,
Willie, — disse. — In questi due ultimi giorni sei stato avvicinato dalla IBM?

— Vuoi dire per prendere il tuo posto?

— Ho detto IBM, Willie.

— Oh, — il sogghigno di Willie divenne ermetico. — Non parlo.

Ci fu un brusio di rumori ed un accorrere di gente intorno ai tavoli da gioco. Willie
s'alzò in piedi.

— Lysmov ha accettato il pareggio! — li informò un momento dopo. — Quel ban-
dito!

— Bandito perché così ti piazza al primo posto alla pari con Votbinnik, ma entram-
bi in testa alla Macchina? — indagò Great gentilmente.

— Ahh, avrebbe potuto battere Binny, piazzandomi al primo posto da solo!
Bandito d'un russo!

Doc scosse il dito. — Lysmov avrebbe anche potuto perdere con Votbinnik, Willie,
piazzandoti al secondo posto.

— Non pensare queste cose cattive. Arrivederci, amici.

Mentre Angler scendeva rumorosamente le scale, Simon Great fece cenno al
cameriere di portare dell'altro caffè, accese una sigaretta nuova, aspirò a fondo e si
appoggiò allo schienale.

— Sapete, — disse, — è davvero un sollievo non essere costretto per un po' ad impersonare il programmatore iperfiducioso. Il fatto di essere uno psicologo non mi rende tagliato per quelle cose. Non sono più tanto bravo come un tempo a pestare la zucca della gente col mio ego.

— Non te la sei cavata mica male, — affermò Doc.

— Grazie. In effetti la WBM è molto soddisfatta del comportamento della Macchina. Le sue pecche l'hanno resa più reale e hanno fatto notizia, specialmente per il modo in cui ha funzionato quando la gara si è fatta dura... Quelle riparazioni che i ragazzi hanno fatto contro il tempo durante la tua partita, Savilly, aiuterà molto la vendita dei computer della WBM, ne sono certo. In effetti nessuno potrebbe aver assistito al torneo per molto tempo senza rendersi conto che c'erano ben nove persone intelligenti e decise, pronte ad uccidere quel povero calcolatore se solo avessero potuto. La Macchina ha superato un vero esame. E poi tutta la faccenda sottolinea perfettamente ciò che i computer possono fare e ciò che non possono fare. E non solo a livello popolare. I ricercatori della WBM stanno imparando parecchio sui computer e sulla teoria della programmazione studiando come si sono comportati la Macchina ed il suo programmatore sotto lo sforzo del torneo. È un tipo di test del tutto differente da quello offerto da qualsiasi altro lavoro svolto da elaboratori. Proprio stamattina, per esempio, uno dei nostri grandi matematici mi ha detto che sta cominciando a pensare che la Teoria dei Giochi si applica anche agli scacchi, perché con la programmazione si può bluffare e controbluffare. Io sto imparando molto sulla psicologia umana.

Doc fece una risatina chioccia. — Come per esempio che il pensiero umano è solo una questione di come si programma la propria mente? E cioè che in quello siamo tutti simili alla Macchina?

— Questo è appunto uno dei punti importanti, Savilly. Sì.

Doc sorrise a Sandra. — Lei, mia cara, ha scritto un simpatico articolo su come l'uomo abbia sconfitto la Macchina servendosi del suo fiuto, e si è aggiudicata una vittoria per l'amicizia internazionale.

— Ora la faccenda si fa più profonda.

— Un sacco di cose si fanno più profonde, — replicò Sandra, guardandolo serena. — Molto più profonde di quanto ci si aspetti sempre all'inizio.

Il tabellone elettrico si accese.

CLASSIFICA FINALE

<i>Giocatori</i>	<i>Vittorie</i>	<i>Sconfitte</i>
Angler	6	3
Votbinnik	6	3
Jal	5 ½	3 ½
Macchina	5 ½	5 ½
Lysmov	5	4
Serek	4 ½	4 ½
Sherevsky	4 ½	4 ½
Jandorf	3 ½	5 ½

Krakatower	2 ½	1
Grabo	2	7

— È stato un bel torneo, — disse Doc. — E la Macchina ha dimostrato di essere un gran maestro. Ti deve aver fatto veramente piacere, Simon, dopo essere stato lontano per vent'anni dai tornei di scacchi.

Lo psicologo annuì.

— Adesso ritornerà alla psicologia? — gli chiese Sandra.

Simon Great sorrise. — Posso rispondere onestamente alla domanda, Miss Grayling, perché la notizia sta per essere diramata ufficialmente. No. La WBM sta facendo pressioni perché la Macchina venga ammessa ai Tornei dei Candidati Interzonal. Voglio avere la possibilità di partecipare al Campionato Mondiale.

Doc inarcò le sopracciglia. — Questa è decisamente una notizia bomba. Ma senti, Simon, con tutto quello che hai appreso da questo torneo non ti sarà possibile rendere la Macchina quasi invincibile in ogni partita?

— Non so. Giocatori come Angler e Lysmov possono sempre trovare delle pecche nel suo funzionamento ed escogitare qualche nuovo stratagemma. E poi c'è un'altra soluzione al problema di far entrare in un torneo un solo computer.

Doc si rizzò di colpo. — Vuoi dire far partecipare più squadre di calcolatori e programmatori invece di una sola?

— Esattamente. I russi daranno senz'altro dei computer ai loro migliori giocatori, considerando il prestigio che il gioco ha in Russia. E non ho fatto quella domanda sulla IBM a Willie solo per ipotesi. I tornei scacchistici sono un ottimo modo per mettere alla prova computer concorrenti e metterli in mostra davanti al pubblico, esattamente come le corse campestri lo sono state per le prime automobili. Il futuro gran maestro di scacchi sarà inevitabilmente una squadra composta da computer e programmatore, una unità simbiotica uomo-macchina, in cui probabilmente ciascuno dei due possiederà una maggior libertà di quella concessa a me in questo torneo... Voglio dire che l'uomo prenderà in mano la partita in certe situazioni e in altre sarà la macchina a farlo.

— Mi fa girare la testa, — affermò Sandra.

— Anche la mia è un oceano in tempesta, — l'assicurò Doc. — Simon, tutto questo andrà benissimo per quei maestri che potranno procurarsi un computer, o dal Governo o ponendosi a disposizione delle grandi società. O in altri modi. Jandorf, sono sicuro, riuscirà ad interessare qualche milionario argentino e a farsi procurare il suo computer. Mentre io... io sono troppo vecchio... eppure, quando comincio a pensarci... ma i vari Bela Grabo? A proposito, sai che Grabo sta contestando la vittoria di Jandorf? Sostiene che Jandorf abbia discusso la posizione con Serek. Credo che abbiano scambiato sì e no due parole.

Simon alzò le spalle. — I Bela Grabo dovranno continuare a combattere le loro battaglie, se necessario accontentandosi di tornei meno importanti. Credimi, Savilly, d'ora in poi i nostri tornei principali, senza la partecipazione di uno o più computer, saranno senza sugo.

Il dottor Krakatower scosse la testa e disse: — Pensare si fa sempre più costoso ogni anno che passa.

Dal salone giunse l'aspra voce di Igor Jandorf e quella acuta di Bela Grabo, decisamente furiosa. Si udirono distintamente due parole: — ... Ti sfido...

Sandra disse: — Beh, c'è qualcosa che non si può inserire in una macchina: l'ego.

— Oh, questo proprio non lo saprei, — disse Simon Great.

Lord Dunsanny

Il nuovo padrone

1955

Titolo originale *The New Master*

Traduzione di Giusi Rivero

Non potevo dimostrarlo. Avevo attentamente vagliato ogni dettaglio. Avevo consultato un avvocato per saperne di più sulle prove da produrre in tribunale, senza rivelargli nulla della faccenda. E dopo lunghe considerazioni ero giunto alla conclusione che non potevo fornire alcuna prova, o solo una prova ben misera. Ciò significava che avrebbero concluso che il mio amico Allaby Methick si era tolto la vita, e senza dubbio avrebbero detto che era temporaneamente insano di mente. Se mi avessero convocato, avrei fatto il possibile per dichiarare che soffriva di esaurimento nervoso. Non potevo fare altro per lui. Sapevo che avrei dovuto giurare di dire la verità, ma a che pro dirla se nessuno mi avrebbe ascoltato? E, forse, sarei stato considerato pazzo anch'io.

La verità è questa. Allaby Methick ed io eravamo iscritti allo stesso circolo di scacchi di Otbury. Non si tratta di un club molto conosciuto, la sua fama non andava oltre una ventina di chilometri dal grazioso paesino di Otbury. Nelle sere d'estate giocavamo a scacchi in un'aula della scuola di Otbury (il circolo l'aveva affittata per noi) dall'ora in cui i merli vanno a dormire fino all'ora in cui le allodole, dai folti cespugli di rosa canina, cominciano il loro canto.

Methick abitava a circa un chilometro da Otbury ed io dalla parte opposta, più o meno alla stessa distanza. Tranne rarissime occasioni, ero sempre io a battere Methick. Ma ciò non gli impediva di giocare con me ogni volta che glielo chiedevo. E la gentile rassegnazione con cui perdeva non mutava mai.

Non erano tanti i soci che capitavano al circolo di scacchi, così Methick ed io giocavamo spesso insieme. Poi una sera, entrando nella piccola aula, vidi che Methick mi aveva preceduto, ma invece di sedersi sulla panca, davanti al lungo tavolo su cui era poggiata la scacchiera con i pezzi già in posizione, esordì con le parole: — Ho qualcosa che ti batterà.

— Un problema di scacchi, vuoi dire? — risposi.

— No — disse. — Vieni a vedere. È a casa mia. Puoi cenare da me.

Non feci in tempo a rispondere che già si era incamminato a lunghi passi fuori dell'aula; non posso proprio dire che mi avesse trascinato fuori, ma certo il risultato fu quello.

— Di che si tratta? — chiesi mentre percorrevamo il sentiero per capre che si snodava sulle colline. Methick era troppo eccitato per riuscire a spiegarmi la faccenda, ma ad ogni modo mi fu chiaro che si trattava di una macchina.

Viveva solo in una piccola casa di sua proprietà; una domestica a ore andava da lui tutti i giorni per aiutarlo in cucina, anche se i pasti li cucinava quasi tutti di persona. Aveva investito i suoi capitali, senza però vincolarli, così, ogni anno, spendeva un po' di soldi per soddisfare i suoi modesti bisogni; dopo aver scoperto di avere risparmiato una bella cifra, decise di spenderla per gli scacchi, per la buona ragione che quello era il suo divertimento preferito. — Ma per l'amor del Cielo — lo interruppi, — come sei riuscito a spendere un migliaio di sterline per gli scacchi?

— Comprando una macchina — rispose.

— Una macchina? — gli feci eco.

— Sì — disse. — Non ne hai mai sentito parlare?

Allora ricordai che alla fine del secolo scorso avevano costruito una macchina che sapeva giocare a scacchi e che lo avevo detto a Methick.

— Oh, quella — mi rispose. — Quella è una macchina semplice. Invece la mia macchina può battere anche te.

— Mi piacerebbe vederla — dissi.

— Te la mostrerò — disse Methick.

— Conosce le aperture classiche? — chiesi.

— No — rispose. — Fa delle strane aperture.

— Allora, se non le conosce, non penso proprio che riuscirà a battermi — gli dissi.

— Ti batterà invece — disse. — Le sue aperture sono migliori delle nostre.

Ovviamente mi sembrava una sciocchezza e non aggiunsi altro. Non c'era scopo a discutere con lui, pensavo; la nostra partita avrebbe dimostrato chiaramente il mio punto di vista, molto più di quanto potevano fare le parole. E i giocatori di scacchi raramente discutono; sarebbe come se dei pesi massimi si prendessero a pugni ogni volta che s'incontrano. È sul ring che mettono alla prova se stessi.

Attraversammo il piccolo giardino ed entrammo in casa e là, nel soggiorno, vidi quella strana macchina. Dapprima pensai che si trattasse di una bellissima radio o di un televisore, poi ricordai ciò che ero venuto a vedere. Due pale di lunghe braccia flessibili in acciaio erano incrociate davanti alla macina. Capivo che avesse bisogno di due braccia per arroccare, ma non riuscivo a vedere la necessità di averne quattro. Lo dissi a Methick.

— È semplicissimo — mi spiegò. — Con due riesce a coprire tutti i settori della scacchiera e le altre due le servono per prendere i pezzi che ha catturato.

Ben presto, però, persi interesse per quelle mani metalliche e la mia meraviglia fu tutta per lo stupefacente cervello di acciaio che rispondeva a ogni mia mossa e faceva calcoli che andavano ben al di là delle mie capacità. Methick non aveva perso tempo e mi aveva fatto sedere su una sedia al tavolo su cui era posata una scacchiera con gli scacchi di legno di bosso ed ebano. In ogni riquadro della scacchiera c'era un piccolo foro nel quale andava ad inserirsi il perno metallico di cui erano provvisti i pezzi. Quale intrico di fili stesse sotto ogni riquadro non lo scoprii allora e non lo so nemmeno oggi. Il cervellone che mi stava di fronte mi era celato, come sono nascosti i cervelli umani, anche se invece di ossa e pelle era un guscio ciò che l'occultava ai miei occhi.

Fu ben presto chiaro, almeno per le mie orecchie, che qualche meccanismo molto complesso era nascosto in quel guscio; non appena facevo una mossa sentivo un

debole ronzio come se dei cavi stessero cantando una strana canzone. E molto spesso, quando facevo una mossa, il ronzio mutava di tonalità, improvvisamente, cosicché avevo l'impressione che un essere vivo e vitale stesse realmente pensando. Avrei voluto vedergli il volto, ma ciò mi era impedito da quel guscio metallico.

Era strano starsene seduti di fronte ad una così possente intelligenza senza neanche riuscire a vederne gli occhi, il volto o altro, se non quel liscio pannello metallico. Era ancora più strano non essere in grado di cogliere qualche aspetto del suo carattere dalle lunghe e delicate mani, ciò che è possibile fare talvolta con gli esseri umani. Quelle lunghe braccia possenti terminavano con dieci dita le quali, benché fossero più corte dei rebbi di una forchetta d'argento, erano molto più flessibili. Servendosi di esse quella cosa muoveva gli scacchi od afferrava i pezzi che mi aveva vinto.

A beneficio dei giocatori di scacchi, dirò che avevo aperto con gambetto di Re e la macchina mi aveva risposto con qualcosa che assomigliava alla difesa [Cunningham, ma aveva poi divagato in una serie di variazioni che non avevo mai visto giocare e che non avevo trovato in alcun manuale. Ogni mia mossa provocava un cambiamento nel canto della macchina, sempre che si potesse chiamare canto, ed il Nero muoveva così rapidamente che, di qualunque genere fosse il pensiero che avveniva grazie a quell'intrico di fili, si trattava comunque di un processo istantaneo; non assomigliava al nostro modo di ragionare, che è più lento, ma ricordava piuttosto l'istinto umano.

Nel corso della prima partita appresi molte variazioni del complicato gambetto Cunningham, ma imparai anche altro, qualcosa che non riguardava solo l'intelligenza della macchina. Mi accorsi che era petulante e maleducata. Non appena la macchina ebbe iniziato a vincere, all'incirca dopo una mezz'ora, cominciò a sbatacchiare con malagrazia i suoi pezzi. All'inizio non ci feci caso, tanto mi sembrava assurda la cosa, ma fu ben presto chiaro che la macchina ostentava vanitosamente la sua stupida vittoria.

Ecco ciò che Allaby Methick teneva in casa: un cervello superiore a quello umano, in ogni caso superiore al mio, ma grossolano e volgare. Ed improvvisamente pensai: se si comporta così quando vince, che cosa potrebbe fare quando perde?

Poi Methick giocò con il mostro – o in qualunque altro modo lo vogliate chiamare – con la cortese intenzione di mettermi a mio agio dimostrandomi che non ero il solo a perdere contro la macchina. Questa vinse rapidamente la partita contro Methick e cominciò a sbattere i pezzi sulla scacchiera con le braccia flessibili e reattive in maniera ancora più volgare di quanto avesse fatto con me, ronzando soddisfatta ed assolutamente compiaciuta. Methick aprì la credenza, prese una caraffa e due bicchieri e bevemmo del whisky irlandese.

— Bene, che ne pensi? — mi chiese con tono entusiasta, al che lodai la sua meravigliosa macchina come meglio potei. Ma Methick si accorse che il mio apprezzamento non sembrava spontaneo ed alla fine riuscì a farmelo dire: il cervello di quella macchina era stupefacente, ma che dire del suo carattere?

— Carattere? — disse Methick.

— Sì — risposi, — ti senti a tuo agio con quella in casa?

Capì quel che intendevo dire. — Sì — disse, — è grossolana e volgare, ma non mi preoccupa. L'ho comperata per il suo cervello.

— Sì — risposi. — Sì, certo. Ma prima o poi non dovrai scontrarti anche con il resto?

— La sua volgarità, intendi dire? — disse Methick.

— Proprio così — risposi.

— Oh, non credo — disse Methick. — A me interessa solo la sua intelligenza.

Non aggiunsi altro. Non è educato sminuire il tesoro che il vostro ospite vi sta mostrando, soprattutto se è la prima volta che vedete un tesoro e non potreste permettersene uno uguale. Così non aggiunsi altro, ma ora vorrei averlo fatto.

Tornai a casa subito dopo la seconda partita e, mentre percorrevo la collina, riflettevo. Proprio su quelle colline erano state rinvenute alcune tra le più antiche e rudimentali asce con le quali l'uomo era riuscito a conquistare il primato sul mondo animale, fino ad ottenere, con armi molto più potenti, il dominio del mondo da un tempo che a noi sembrava immemorabile. Ora era stato costruito qualcosa che era più potente dell'uomo. Mi pareva che le macchine stessero diventando le nostre padrone, rubando all'uomo il dominio sul mondo.

Da qualunque parte guardassi vedevo i segni di questo processo. Non era consolante pensare che era stato l'uomo a costruire le macchine. Non importava quale fosse la loro origine, importava il fatto che erano più potenti del suo creatore. Le macchine industriali avevano espulso l'uomo dal mondo del lavoro negli ultimi cinquant'anni, avevano influenzato le sue idee, tanto che non vi è casa nel nostro mondo civilizzato che non abbia delle bizzarrie sotto forma metallica, bizzarrie che non sono più tipiche dell'uomo, ma della macchina.

Ed ora, a confermare ciò che da tempo sospettavo, ecco che questo giocatore meccanico di scacchi, grazie alla sua volgarità, aveva un potere superiore al nostro. Mi chiedevo se fosse arrivata la nostra fine. Dinosauri, mammut e tutti i grandi rettili avevano fatto il loro tempo. Era giunto anche il turno dell'uomo?

Arrivato a casa dimenticai queste tristi riflessioni, che però restarono annidate nella mia mente, ben nascoste. Quando, uno o due giorni dopo, tornai ad Otbury e vidi Methick al circolo degli scacchi, ci ripensai e di nuovo mi turbarono.

Cercai di comunicare a Methick una parte delle mie malinconiche paure ma, che mi ascoltasse o no, era troppo occupato a pensare al suo cervellone meccanico per cogliere ciò che tentavo di dirgli.

— La macchina — disse, — ha giocato un'apertura completamente nuova. Naturalmente è troppo brava per me, ma vale la pena di mostrarla ai maestri. Non credo che sia mai stato giocato qualcosa di simile.

— Sì — risposi, — ma non pensi che sia un male lasciare che quella cosa diventi più intelligente di noi?

— Credo che i maestri di scacchi dovrebbero vederla — ribadì.

Mi accorsi allora di quanto eravamo diversi. Lui voleva mostrare ciò che la sua meravigliosa macchina era capace di fare. Io desideravo che ci fosse un uomo al posto della macchina, una posizione che nessuna macchina avrebbe dovuto usurpare. Non valeva la pena di aggiungere altro. Avevamo entrambi perso interesse per le nostre partite, ma Methick mi chiese di tornare a casa sua e a ciò acconsentii di buon grado, perché più mi sentivo a disagio e più volevo vedere fin dove si sarebbe spinta quella macchina. Avevo sempre pensato che l'uomo fosse in grado di padroneggiare

tutto grazie all'intelligenza ed ora questa macchina si dimostrava più intelligente dell'uomo. Non c'era alcun dubbio.

Nient'altro al mondo, più del gioco degli scacchi, consente di individuare un intelletto molto acuto. Nel gioco degli scacchi gli individui ragionano e riflettono e molto spesso si rendono conto di come è difficile esprimere il proprio pensiero. Nella strategia, che così tanto assomiglia al gioco degli scacchi, gli uomini hanno trovato nomi altisonanti per definire se stessi, ma la purezza di quell'arte è spesso macchiata ed adombrata dal caso; mentre la strategia dimostra il potere, solo gli scacchi possono dimostrare l'intelligenza. Così, camminando in silenzio al fianco di Allaby Methick lungo le colline profumate di menta e timo, ero sempre più preda delle mie paure.

Arrivati al villino di Methick entrammo in soggiorno; eccolo lì il mostro; celato dietro il suo guscio metallico se ne stava seduto al tavolo degli scacchi. Sul tavolo c'erano un foglio, di quelli che i giocatori utilizzano per annotare le partite, due matite accuratamente temperate e un coltello che era stato appena usato per fare la punta; la lama del coltello, ancora aperta, recava tracce di grafite. Le mani metalliche della macchina erano incrociate ed inoperative.

— Senti — dissi a Methick, — lo so che non sono fatti miei, ma ti fidi di quella macchina?

— E perché non dovrei fidarmi? — mi chiese.

— È più intelligente di noi — dissi.

— Oh, sì — rispose ed era ovviamente orgoglioso.

— Allora, supponi che diventi gelosa — gli feci notare.

— Gelosa? — disse Methick

— Sì — dissi. — Ci sono due tipi di gelosia. Una è la più spregevole perché non sopporta la superiorità. Coloro che provano questo tipo di gelosia arriverebbero ad odiare anche un vescovo per la sua santità. Ma c'è un altro genere di gelosia, più facilmente comprensibile, è la gelosia che detesta l'inferiorità e non può tollerare che essa abbia il potere. Supponi che la macchina provi una gelosia di questo tipo, che osservi ciò che noi possediamo e che lei non ha, che veda ciò che possiamo fare mentre essa non può che starsene qui a giocare a scacchi quando lo decidi tu. Una simile intelligenza costretta a fare da spalla! Pensi che le piacerebbe?

— Credo di no — rispose Methick.

— Allora perché lasci questo coltello alla portata delle sue mani? — dissi.

Methick non rispose, ma spostò il coltello. Non aggiunsi altro perché mi accorsi che le mie osservazioni non gli erano piaciute. Allora mi sedetti e li guardai giocare, uomo contro macchina, e vidi che l'uomo veniva ancora una volta battuto. Di nuovo vidi quella volgare dimostrazione di indecente trionfo, e di nuovo mi chiesi che cosa avrebbe fatto la macchina se avesse perso.

— Ti andrebbe di giocare? — chiese Methick. Gli risposi di sì, mi sedetti e giocai contro il mostro. Non badai alla sua apertura, né al modo in cui giocava, ma osservai la sua velocità, la sua capacità di prevenire le mie mosse; ottenne una rapida vittoria. Methick si accorse che il suo giocattolo mi dava sui nervi e forse pensò che fosse colpa della mia sconfitta. Comunque sia, mise via gli scacchi prese la radio e l'accese.

Le note della delicata sonata che Beethoven aveva scritto per una signora di nome [Elisa, furono un piacevole diversivo dopo il rumoroso esultare della macchina. Mi accorsi dal modo in cui Methick maneggiava la radio, dal modo in cui la guardava, che la musica era ormai un interesse secondario nella sua vita. Gli scacchi stavano al primo posto ed era colpa di quell'orribile macchina; poi venivano i concerti trasmessi in tutto il mondo e ai quali egli poteva accedere attraverso la sua radiolina. Quando la musica terminò, egli tolse il pannello posteriore alla radio e ne estrasse una batteria, di quelle che funzionano a liquidi; si trattava di un contenitore di vetro rettangolare colmo di un liquido verdastro. Methick l'osservò con la stessa attenzione che un cacciatore riserverebbe alla biada del suo cavallo. Come quasi gli uomini che vivono soli, usava un unico tavolo per tutto e teneva gli accessori della radio sullo stesso tavolo che usava per giocare a scacchi con il mostro. Aveva l'abitudine di bere una tazza di caffè mentre giocava a scacchi e la tazza era posata in un angolo del tavolo, di fianco a lui.

Rinfrancato dalla musica che Methick si era premurato di farmi ascoltare, gli augurai la buona notte e tornai a casa; era una tranquilla serata ed il cielo era punteggiato dalle prime stelle. Non voglio dire che non fossi seccato per essere stato sconfitto, qualsiasi giocatore lo è. Ma dirò che le mie sconfitte agli scacchi non erano motivo principale della mia riluttanza ad andare a trovare di nuovo Methick.

Ero soprattutto infastidito da quella macchina, dalla sua gioia nel fare mostra della sua superiorità, una superiorità che si faceva sempre più evidente nel corso delle partite, e dall'insolente soddisfazione che dimostrava nella maniera più offensiva. Se Methick intendeva sopportarla che facesse pure, io mi sarei tenuto ben lontano.

Avevo altri interessi, naturalmente, oltre agli scacchi ed alla musica e a Methick. Sono sposato, ma a mia moglie non interessano gli scacchi e quindi dubitavo di riuscire a parlarle della macchina in modo abbastanza convincente da farmi credere. Quasi tutte le sere, all'ora in cui solevo giocare a scacchi con Methick ad Otbury, pensavo a lui. Ero sicuro che non sarebbe mai tornato nel nostro piccolo circolo e che preferiva giocare con sua macchina. Pensavo a lui soprattutto verso sera e vedevo, nella luce sinistra che talvolta avvolge le colline quando cala il sole, una certa armonia con i miei sentimenti nei confronti di Methick.

Un giorno, dopo il tramonto, dissi a mia moglie: — Devo andare a trovare Methick.

— È da tanto che non giochi a scacchi con lui — mi rispose.

— È vero, è per questo che devo andare da lui — replicai.

Presi la strada delle colline circondato dal volo delle falene ed arrivai davanti al cancello di Methick. Attraversai il giardino e mi accorsi che la porta era aperta; entrai; Methick era seduto al tavolo, ma non stava giocando a scacchi. La radio era posata sulla scacchiera di legno ed ebano, con accanto la batteria piena di acido, e Methick stava armeggiando con la radio.

— Non giochi a scacchi? — gli chiesi.

— No — rispose. — La BBC mette in onda tutti i concerti di Beethoven. Stasera trasmetteranno [l'Imperatore e non voglio perderlo. Posso giocare a scacchi in qualsiasi momento.

— Ascolta — dissi, — non pensi che quella macchina possa diventare gelosa per il tempo che dedichi alla radio?

— Gelosa? — disse.

— Ho visto dei cani essere gelosi di un gatto — risposi, — ed un cane, dal punto di vista dell'intelligenza, è nulla a paragone di quella macchina. Ha un brutto carattere, lo sai.

— Rieccoti — disse Methick. — È una macchina meravigliosa. Mi è costata molto e, in pratica, mi stai dicendo che ho buttato via i miei soldi. E questo perché? Perché ti batte a scacchi.

— No, non è per questo — dissi.

— Allora di che si tratta? — mi chiese.

Era difficile da spiegare, ma forse avrei dovuto fare lo stesso un tentativo.

— Fai un'altra partita — mi propose Methick, più per interrompere le mie argomentazioni che per altre ragioni.

— No, grazie — dissi. — Gioca tu.

E cominciai a giocare. Spostai la radio, ma non ci preoccupammo di spostare anche la batteria. Methick preparò gli scacchi e sistemò la solita tazza di caffè al suo fianco. Poi fece l'apertura, la macchina si mise in moto e fece la sua mossa. Poi, stupefatto, vidi che quel mostro, quel brillante intelletto, il re degli scacchi, cominciava a fare degli errori. La sua prima mossa, lo dico a beneficio dei giocatori di scacchi, consisteva in pedone in quarta Torre di Regina, seguita da pedone in quarta Torre di Re. Evidentemente la macchina era impazzita. Era di cattivo umore. Dopo queste due prime mosse ricominciò a giocare correttamente e fu una partita molto interessante. Ma la macchina non sembrava giocare con la consueta rapidità. Methick vinse. Come accadde, non lo saprò mai. Negli scacchi è facile il recupero dopo due mosse sbagliate, non importa quanto uno sia bravo, eppure penso che la macchina lo fu davvero. La soluzione a quel mistero, il mistero di come un campione possa essere battuto da un giocatore incapace, mi fu improvvisamente rivelata dallo stesso Methick che esclamò: — Mi sono dimenticato di oliarla!

Fui l'ultimo a vedere Methick vivo e per questo mi convocheranno in tribunale.

Morì avvelenato. Acido solforico, dentro il caffè. Non c'è dubbio. A che servirà raccontare la mia storia alla corte? Il coroner o la giuria riusciranno a credere che una macchina possa diventare gelosa di un'altra macchina e che si sia arrabbiata perché non ha avuto la sua razione di olio?

Potranno credere che un braccio metallico si sia sporto mentre non guardava, che abbia afferrato il contenitore e che ne abbia silenziosamente versato il contenuto nel caffè?

Penso di no. Nessuno potrebbe crederci.

Lucio Teini

Sotto scacco

novembre 2002

*a Ruggero Altair
Re nero imbattuto...*

Il letto è caldo.

Dalla finestra entra un caldo fastidioso. Tutta la stanza è calda. Odio il caldo. Perché fra tanti periodi per fare delle analisi in clinica mi è toccato proprio agosto? E perché ci stanno mettendo così tanto per fare queste dannate analisi?

Davanti al mio letto c'è un crocifisso che mi guarda dall'alto della parete, con una faccia triste e pietosa. Strano. La stessa espressione che avevano i vari miei parenti che sono venuti a trovarmi in questi giorni, come in pellegrinaggio in una località santa. Venivano, mi guardavano con la stessa espressione del crocifisso, mi dicevano tutti le stesse frasi di circostanza («Stai meglio oggi», «Ti vedo bene», «Vedrai che non è niente»), per poi svanire nel buio del corridoio dietro la porta della mia stanza.

Per fortuna il mio compagno di stanza è taciturno, girato dal lato opposto al mio non ricordo l'ultima volta che l'ho visto in volto. Preferisco rimanermene da solo in piena tranquillità. Così non devo fingere interessamento per i discorsi degli altri, e concentrarmi sul mio dolore.

Sono due giorni che non riesco a mettermi seduto sul letto per più di cinque minuti: mi manca subito il respiro ed il dolore nel petto diventa insopportabile. E questi dottori continuano a farmi analisi senza riuscire a capirci niente. In che mani sono finito! Se solo mi facessero uscire potrei...

— Salve.

La voce squilla nel silenzio, tanto da farmi sussultare, con una fitta al petto.

Un prete mi guarda stando in piedi all'entrata della stanza. Ha un sorriso stampato sulla faccia che mi irrita subito.

— Salve — rispondo senza entusiasmo, volgendo lo sguardo altrove.

— Lavoro qui alla clinica — continua il prete nella mia direzione (anche perché il mio compagno di stanza non dà segni di vita) — Serve un po' di conforto?

Stavolta lo guardo dritto negli occhi, quasi indignato.

— No, grazie — ed il mio tono di voce non ammette repliche.

— Bene — risponde lui in tono quasi soddisfatto. Prende una sedia e si sistema proprio accanto al mio letto.

— Guardi, la ringrazio — cerco di essere il più cortese possibile — ma le ho detto che non ho bisogno di nulla.

— Appunto. — continua il prete con il sorriso sempre più smagliante. — È facile salvare chi chiede aiuto. Più stimolante è invece dare conforto a chi non ne chiede. Come dice Seneca: «Chi guarirà coloro che si dicono sani?».

— La ringrazio ancora dell'interessamento — stavolta il tono seccato è più marcato: perché mi tratta come un condannato a morte? Perché dovrei essere salvato? E da cosa? — ma devo insistere: non sono dell'umore adatto per discutere di salvezza.

— E quando lo si è? — continua imperterrito — Comunque in un letto d'ospedale si ha più bisogno di conforto di quando si è fuori, liberi e felici.

— Allora, visto che insiste — continuando a mostrare il tono più seccato ma più cortese che conosca — le dico che non credo in Dio, per cui ogni nostra conversazione non avrebbe senso.

— Non le sto proponendo di parlare di Dio, ma semplicemente di offrirle un po' di conforto in un momento difficile — sembra impossibile mandare via l'ospite importuno — E poi che lei creda o meno in Dio non ha importanza. Magari non crede neanche di stare male...

Che vuol dire? Qual è il senso di quest'ultima frase?

— Certo che sto male — rispondo un po' sulla difensiva — se sono ricoverato qui è ovvio che bene non sto. Ma sicuramente meglio di quello che tutti questi dottori pensano. Sono giorni che mi fanno analisi ed ancora non sono stati in grado di darmi una spiegazione precisa per questi dolori che ho al petto. E comunque io resto dell'idea che non trovano niente perché non c'è niente. Ho passato un brutto periodo, e probabilmente lo stress mi ha provocato questi dolori. Non sarebbe la prima volta: troppo ho dovuto soffrire in vita mia per colpa dello stress...

— Ha visto — il sorriso del prete è sempre più radioso — già si è aperto di più con me. Non si sente un pochino meglio?

— Una favola! — rispondo acido, e cerco di girarmi sul fianco opposto per non dover guardare più quell'uomo che non accenna ad andarsene. Ma non ci riesco: i dolori me lo impediscono.

— Le fa molto male? — la sua voce comincia a darmi fastidio. Non rispondo. — Le dà conforto la cura di morfina che le stanno facendo?

— Come lo sa? — lo guardo di scatto come per fulminarlo — Come sa della morfina?

— Beh... è una procedura standard — sembra quasi scusarsi, ma sempre col sorriso sulle labbra. — Non la prescrivono solo a lei.

— E comunque sì, mi dà conforto — mento. Dall'ultima applicazione il dolore è rimasto, meno forte ma è rimasto.

Questa discussione mi mette di cattivo umore. Più di quanto lo ero prima. Cerco ancora di girarmi su un lato per dargli le spalle ma mi è impossibile. Se solo potessi...

— Non le va proprio di parlare, eh?

— No! — strillo. Stavolta mi fa perdere proprio la pazienza. — Voglio essere lasciato in pace, lo vuole capire sì o no?

Silenzio.

Forse stavolta sono riuscito a scoraggiarlo, anche se non se ne va.

Per qualche minuto c'è un silenzio imbarazzato fra di noi. Forse ho esagerato, ma ho i nervi a fior di pelle. Ragion di più per giustificare questo dolore: se continuo ad essere stressato come posso guarire?

Che caldo insopportabile.

Mentre guardo fuori dalla finestra sento la voce del prete.

— Conosce gli scacchi? — la sua voce è sempre la stessa: calma e rilassata.

— Sì — rispondo senza dare inflessioni al mio tono.

— Io gioco a scacchi da una vita. Per carità, non che sia un campione, ma ho fatto delle belle partite. Nella mia parrocchia ho fondato un circolo scacchistico aperto a tutti. Sa, è un modo molto efficace per tenere calmi gli spiriti e sviluppare la mente invece che lasciarla marcire — sorride.

— Io di solito non gioco con i membri del gruppo, — continua. — Non perché sia più bravo, anzi. Ma solo perché preferisco girare per i tavoli e dare consigli o studiare le tecniche di chi è più bravo di me.

È disposto addirittura a parlare da solo, penso, pur di stare qui. Non bastavano i parenti, ora anche un prete!

— Una volta... questa gliela devo proprio raccontare — ridacchia — passo per un tavolo e, pensi, mi accorgo che due ragazzi, tutt'altro che principianti, stanno giocando tranquillamente la loro partita senza accorgersi che il Re di uno dei due era sotto scacco. Visto che conosce il gioco sa che, una volta sotto scacco il Re, il giocatore è obbligato a spostarlo o comunque a coprirlo da questa situazione di attacco avversario. Ed inoltre saprà bene che quando un giocatore compie questo scacco è tenuto ad annunciarlo ad alta voce: "scacco". Ed invece nel caso di questi due ragazzi né chi aveva compiuto lo scacco né chi lo stava subendo si era accorto del fatto, e continuavano a giocare come se niente fosse. Il bello, poi, è che stavano giocando un'ottima partita! Ognuno dei due stava sviluppando una buona strategia, ma il tutto era rovinato da quell'unico, fondamentale difetto. Quando lo feci notare, i due ragazzi rimasero allibiti, profondamente scossi dall'accaduto. Ricostruendo i fatti scoprirono che erano almeno dieci mosse che si trovavano in quella situazione! Così decisero di abbandonare la partita perché ormai non valeva più la pena continuare. Capisce?

Al suono della domanda mi giro stupito: cosa avrei dovuto capire? Ancora non capivo neanche il motivo per cui mi stava raccontando quella storia.

— Capire cosa? — chiedo.

— Hanno abbandonato la partita per quell'unico difetto. Eppure era un'ottima partita. Indipendentemente da chi avrebbe vinto alla fine, sarebbe rimasta loro la proficua sensazione di aver giocato bene. Perché è questo che mi sforzo di far capire sul gioco degli scacchi: non conta tanto il vincere, ma aver giocato una buona partita. Non creda, non è il classico luogo comune. È più difficile portare avanti una buona strategia che vincere, magari per uno stupido errore dell'avversario. Per cui rimasi molto colpito quando quella bella partita fu interrotta, e sentivo che era colpa mia: se avessi taciuto magari avrebbero finito la partita in modo esemplare, oppure se ne sarebbero accorti il più tardi possibile dell'errore, dando loro il tempo di giocare. Non crede che sia importante giocare il più possibile prima di vincere o perdere?

— Credo di sì — tanto sto rispondendo automaticamente: non sto seguendo minimamente quello che sta raccontando.

— Insomma, ho trovato l'accaduto una metafora molto forte della vita e del ruolo di Dio. Lei non trova?

— No — rispondo secco. — Temo proprio di no.

— Non capisce? Metta che la pedina del Re corrisponda a noi, alla nostra persona. E che la partita giocata sulla scacchiera corrisponda alla nostra vita. Prima di qualsiasi conclusione la nostra vita possa avere, non vogliamo viverne il più possibile? E non è difficile vivere bene, come una buona strategia a scacchi? Pensi poi allo scacco che un avversario ci infligge, e ponga che quest'avversario sia Dio, che ogni giorno ci pone di fronte a nuove e sempre diverse prove come una partita a scacchi. Una volta saputo che siamo sotto scacco potremmo regolarci di conseguenza, cambiare strategia, fare qualcosa. Ma lui non dice mai "scacco", non ci avverte mai quando ci sta per colpire. Perché? Forse perché avrebbe lo stesso risultato che ho avuto io: una buona partita verrebbe interrotta o comunque si giocherebbe di meno. E non è questo lo scopo divino. Visto che tanto lo scacco matto un giorno o l'altro arriverà, perché rovinare un buon gioco? Perché impedire al giocatore di portare avanti una buona partita, al cristiano di vivere una vita intensa? Capisce quello che dico?

Lo guardo sbigottito. È riuscito a tirare fuori Dio anche dagli scacchi! Mi aveva confuso con una storia apparentemente innocua per infliggermi davvero uno scacco con Dio e tutto ciò che questo comporta.

— È una bella storia — dico sempre senza tono: qualsiasi inflessione potrebbe fargli credere che ne voglia sentire altre.

— Insomma, lei che avrebbe fatto? Lo avrebbe detto a quei ragazzi che il loro gioco era inutile, che stavano sbagliando tutto, visto che il Re era sotto scacco?

— Non saprei — spero che con queste risposte vaghe perda la voglia di importunarmi.

— Sul momento me ne pentii, e mi dissi che non l'avrei più fatto. Ma ancora adesso sono indeciso. Forse il giocatore ha diritto a sapere di un errore commesso... o di essere sotto scacco...

— Non so proprio che dirle — probabilmente non finiranno mai queste domande. — È molto tempo che non gioco a scacchi e non me ne intendo comunque molto. Forse ci sono delle regole in proposito.

— Sì, ma al di là delle regole, dico, — sembra accalorarsi alla questione. — Anch'io ho delle regole imposte dai miei voti, ma lo stesso il cuore a volte mi dice che non dovrei seguirle...

Il mio sguardo vacuo forse finalmente lo convince che i suoi problemi non mi sfiorano minimamente. Tanto che mi sembra ci sia un accenno ad arrendersi nei suoi movimenti. Si muove sulla sedia e mette una mano in tasca. Probabilmente sta per congedarsi, e questo pensiero mi rilassa un po'.

Invece con mio grande stupore tira fuori dalla tasca una piccola scacchiera portatile.

— Le va di fare una partitina?

— Cosa? — non riesco a contenere il mio stupore ed il mio disappunto.

— No — rispondo energicamente e quasi indignato. — Non credo proprio sia né il luogo né il momento adatto.

— Perché? — il suo volto è quasi angelico nel porre la domanda. — Non c'è mica un posto specifico per giocare. Solo una partitina senza impegno. Così, per far passare il tempo.

— In questo momento, — cerco di essere più energico possibile, — l'ultima cosa che voglio fare è giocare a scacchi!

— E la prima qual è? — risponde sempre candido il prete.

— È andarmene sulle mie gambe il più lontano possibile da questo posto — sbotto.

— Peccato...

Resto allibito. Lo guardo fisso negli occhi per alcuni interminabili momenti. Per la prima volta il prete smette di sorridere. Che cosa ha voluto dire con quel "peccato"? Sa qualcosa che io non so? Forse c'è già il risultato delle analisi e lui, in non so quale modo, ne è venuto a conoscenza? Forse... forse è stato mandato da me proprio in base al risultato delle analisi...

Sono terrorizzato. Quella sola singola frase, quel "peccato" è stata più forte del dolore che sento. È come se... come se fossi stato messo sotto scacco. Un momento. Tutto quell'interminabile discorso sugli scacchi che mi ha appena fatto. Tutta quella storia di Dio e dello scacco. Che stesse cercando di dirmi qualcosa prendendola alla larga?

Tutto ad un tratto sento che quest'uomo è essenziale per il mio futuro, come se da questa sua visita dipendesse quello che succederà dopo. Devo sapere se è a conoscenza di qualcosa nei miei confronti che non mi è stato detto.

— Forse... — cerco di assumere un tono affabile, — forse una partitina mi rilasserebbe un po', tutto sommato.

Sul volto del prete si riaccende un largo sorriso: questo sarà l'unico modo per poter sapere qualcosa di più da lui.

— Bene — è l'unica cosa che dice, mentre si appresta a sistemare i piccoli pezzi sulla scacchiera.

Non si sbottona. Non spiega quel suo "peccato" pronunciato così a sorpresa.

Mentre è affacciato sulla scacchiera cerco di coglierlo di sorpresa anch'io.

— Sa se sono pronti i risultati delle mie analisi? — non so definire il tono della mia voce. Teoricamente lui è l'ultima persona che possa saperne qualcosa, ma quel sospetto che sappia più di quanto voglia far intendere ormai non mi abbandona più.

— No, mi spiace — il suo tono è fin troppo condiscendente: direi sospetto. — Ha paura di quello che potrebbe uscire fuori?

— No, — mento, — è solo che vorrei che questa storia finisse il più presto possibile.

— Non le hanno fatto sapere niente nel frattempo? Non so, un sospetto di quello che lei potrebbe avere?

— No, solo cose vaghe, — perché continuo a mentire? Non lo so, forse perché non voglio che lui sappia troppe cose su di me. Molte sono state le ipotesi, le diagnosi e teorie varie sul mio male, che dura da ben più di questi pochi giorni in cui sono ricoverato. Molte volte è stato citato uno dei miei polmoni in quei discorsi, e non è

stato in un ambito positivo... ma in fondo non sanno neanche loro quello che dicono. Nessuno ha preso in considerazione il mio stress...

— Allora faccia lei la prima mossa — dice pacato il prete.

— Facile a dirsi, — rispondo quasi sconsolato, — ma non è così semplice parlare con questi dottori, con i loro paroloni, con la loro superbia...

— Mi scusi, — mi interrompe, — mi stavo riferendo agli scacchi. La invitavo a muovere per primo.

Stupito poso lo sguardo sulla scacchiera. I pezzi sono tutti disposti in bell'ordine, ognuno al centro esatto della propria casella, ed il bianco è rivolto verso di me.

— Oh — sono quasi deluso per il fraintendimento. — Gioco col bianco? Non bisogna tirare a sorte?

— Pensavo di darle questo piccolo vantaggio visto che, a suo dire, è molto che non gioca. E poi il nero si intona al mio vestito — e ridacchia.

Accetto e muovo il mio pedone in un'apertura classica. La risposta del prete è immediata. Cerco di rispondere con la stessa velocità, ma per quanto mi sforzi nelle prime mosse il mio avversario ha una velocità incredibile, come se già sapesse in precedenza cosa fare o se già avesse giocato quell'identica partita centinaia di volte.

— Sa, non conosco molte aperture, — cerco quasi di scusarmi. Ma perché poi dovrei?

— Male — dice sempre sorridendo il mio avversario. — Una buona apertura pone delle fondamenta solide ad una buona partita. È un difetto molto comune d'altronde quello di sottovalutare l'efficacia di una buona apertura. Oh, mi scusi, intendo “difetto scacchistico”, ovviamente.

— Si figuri, — figurarsi, appunto, se posso offendermi di queste sciocchezze nella mia situazione.

Nella mia situazione. Ma qual è la mia situazione? Ancora non so niente, e rimango fermamente convinto che questo prete sappia qualcosa sul mio conto. Devo riuscire a farlo parlare, magari con...

— È convinto dell'ultima mossa che ha fatto? — chiede il mio avversario, indicando un Cavallo che ho appena mosso.

— Sì, perché?

— Niente, volevo che fosse sicuro della posizione in cui si trova ora quel Cavallo.

Guardo la scacchiera e rapidamente controllo se per caso qualche pezzo possa minacciare il mio Cavallo: niente. Sta tergiversando, il mio amico. Fa di tutto per non parlare della mia situazione.

— Sì, sono sicuro — in effetti non ho un motivo particolare per mettere lì quel Cavallo, ma forse potrà tornarmi utile in seguito.

— Se vuole può anche tornare indietro: che diamine, non siamo mica ad un campionato mondiale!

— No, — insisto, — non credo di averne bisogno, e poi non torno mai indietro.

— In che senso, scusi?

— Nel senso che una volta fatta una mossa tornare indietro vorrebbe non solo dire perdere una mossa, ma rendere inutile quella precedente: così le mosse perse sono due. Meglio limitare i danni e continuare, anche se magari si deve cambiare strategia.

— Forse “limitare i danni”, come lei ha appena detto, non sempre è la strategia migliore. Magari a volte tornare indietro a riparare l’errore commesso o a rinforzare una posizione lasciata scoperta, alla lunga, potrebbe risultare migliore che aver continuato, mi scuserà il termine, “testardamente” ad andare avanti.

— Sì, forse — perché si deve sempre impuntare su cose di poco conto? — Comunque non credo di essere in una situazione del genere, per cui confermo l’ultima mossa.

— Peccato... — ancora quella maledetta parola! Con un gesto quasi plateale mangia un mio pedone con il suo Alfiere.

Il suo sguardo è quasi contrito... dispiaciuto.

— Complimenti — dico quasi in tono indifferente: di cosa dev’essere dispiaciuto, non mi ha fatto un grande attacco!

— No, la prego, — si scusa quasi il prete, — non c’è bravura in questa mossa. È lei che mi ha messo nella condizione di mangiarle il pedone: la mia è stata una reazione praticamente obbligata. Vede cosa le dicevo? Tornare indietro le sarebbe servito per evitare la perdita di un pedone ed avrebbe mantenuto una buona posizione.

— Sì, ma sinceramente non avevo proprio visto l’attacco al pedone. Quando mi ha chiesto se ero sicuro del Cavallo ho guardato solo il Cavallo.

— Vede? — risponde orgoglioso il prete. — Capisce l’importanza di essere avvertiti? Se io l’avessi avvertita che stava per perdere un pedone, magari lei sarebbe tornato indietro, venendo meno a quei principi che ha sempre seguito nella sua vita. Capisce la potenza di un avvertimento? Quanto ci può cambiare la vita? E che responsabilità per chi si trova a dare quell’avvertimento...

— Sì, va bene, — sono un po’ stufo dell’argomento, — ha ragione: sarei dovuto tornare sui miei passi. Però adesso basta: in fondo non ho perso la partita, ma solo uno stupido pedone!

Leggo lo stupore nei suoi occhi: ha smesso di sorridere.

— Solo un pedone! — dice, quasi facendomi il verso — Solo un pedone, lei dice.

— Sì — lo guardo un po’ colpito: sembra essersela presa. — Solo un pedone. Insomma, è la pedina con meno valore negli scacchi, la più sacrificabile, no?

Credo di aver peggiorato la situazione.

— Sono incredulo. Allora se ha così poco valore perché non toglie dalla scacchiera tutti gli altri suoi pedoni? Perché non gioca senza? Si ricordi che il valore di ogni pezzo è dato dalla bravura di chi lo muove. In mani esperte un pedone può diventare un’arma potentissima.

— Va bene, va bene — ma perché se la prende tanto? — Non si scaldi: non la volevo offendere.

— No, non capisce, — continua ad accalorarsi, — non ha offeso me: si è offeso da solo! Quando si perde qualcosa o qualcuno, la cosa peggiore da fare è pensare che tanto non era importante. È comodo, lo so, e consente di seppellire subito la perdita nel deserto della memoria. Ma forse rendersi pienamente conto di ciò che si è perso, e soffrirne un po’, permetterà di evitare in futuro di commettere gli stessi errori. Ora, se lei è convinto che un pedone sia inutile, nelle prossime mosse cosa le vieterà di perderne altri per distrazione o per noncuranza? Ed una volta imboccata questa strada, una volta resosi immune dal dolore delle perdite, cosa le vieterà di perdere un

Alfiere, un Cavallo e via via pezzi sempre più importanti? Ci pensi, mi dia retta, ci pensi attentamente.

— Sono solo scacchi, — mi ritrovo ad alzare la voce, — non mi sembra una cosa tanto grave!

— Sì è vero, sono solo scacchi, — continua imperterrito, — ma se fosse la vita vera? Se quello che avesse appena perso non fosse solo un pedone ma un amico, un conoscente? La giudicherebbe ancora una perdita di poca importanza? Ha mai sofferto per la perdita di qualcuno che conosceva magari anche solo di vista?

Ma che ne sa questo prete? Che ne sa di cosa vuol dire perdere costantemente qualcosa o qualcuno? Di aver conosciuto tantissime persone e di non essere riuscito a stringere rapporti duraturi con nessuna di queste? Che ne sa della sensazione costante di precarietà che provo ogni volta mi affeziono a qualcosa o qualcuno, di avere la netta sensazione che nel momento preciso in cui mi accorga di non volerlo perdere, questo accada? È naturale che essendo abituato a vedermi sfuggire tutto dalle mani abbia sviluppato una certa dose di indifferenza: non si può soffrire sempre per le stesse cose. Si cerca di proteggere se stessi da un dolore continuo.

— Certo che ho sofferto, — rispondo in tono pacato: sono stufo di questa conversazione, — come tutti d'altronde. Ma non considero quel pedone un mio amico, per cui non soffro nel perderlo, come invece soffrirei nel caso contrario — anche se, ma è meglio non dirlo ad alta voce, è tanto che non ne soffro.

Il prete sembra finalmente lasciare la presa. Si asciuga il sudore con un fazzoletto e tornare a concentrarsi sulla scacchiera.

Non sta andando come volevo, non riesco a farlo parlare se non per farmi domande sulla mia vita. Forse devo usare la sua tecnica: fargli domande all'apparenza superficiali ma che scavino in fondo...

— Conosce il primario di questa clinica? — mi ritrovo a chiedere, mentre muovo l'Alfiere attraverso la mia schiera difensiva di pedoni.

— Lo vuole sapere veramente, — sghignazza il prete, — o cerca di non farmi accorgere dell'attacco del suo Alfiere?

— Non lo farei mai — rido. Comunque non avevo proprio visto che il mio Alfiere, in quella casella, attacca la sua Torre scoperta. — Non è nel mio carattere.

— Comunque sì, il primario è un mio carissimo amico — sorride. — È per questo che posso “importunare” i degenti come sto facendo con lei.

— Si figuri, lei non mi importuna per niente — mento. Sopporto la sua presenza solo perché spero di riuscire a sapere qualcosa di più sulla mia situazione. E già adesso so che è un carissimo amico del primario, e proprio per questo potrebbe avere accesso, ufficiosamente, a notizie riguardanti i degenti che magari non vengono rilasciate neanche ai malati stessi.

— La ringrazio — sorride ancora. — Il primario sa che ho questa mania per gli scacchi, e chiude un occhio se mi soffermo a volte a giocare con certi malati.

Certi malati? Perché “certi malati”? Se sta giocando con me vuol dire che anch'io sono nel novero dei “certi malati”. E cosa mi rende un “certo malato”?

— Non capisco, — cerco subito di chiarire la cosa, — cosa intende per “certi malati”?

— Beh, non tutti sanno giocare a scacchi! — sembra sincero dall'espressione del suo viso, ma non mi convince affatto. Si asciuga di nuovo il sudore col fazzoletto. È pur vero che fa un caldo assurdo...

Intanto con disinvoltura sventa con il suo Cavallo un attacco che stavo portando avanti con l'Alfiere. Effettivamente era un po' debole il mio attacco, ma almeno conservo una buona posizione sulla scacchiera, che mi consente, ora che l'attacco è bloccato, di colpire da altri fronti.

— Non le pesa la sua funzione di portare conforto a gente scorbutica come me? — sorrido, mentre scorgo con la coda dell'occhio un Cavallo che potrebbe essere coperto dal mio Alfiere in un eventuale attacco. — Intendo, può capitare il malato lieve come il malato terminale... — muovo il Cavallo e, protetto dall'Alfiere, attacco la sua Regina. — Non è difficile portare conforto ad un malato che sta per morire?

Il suo sguardo è indeciso: si sposta verticosamente fra la scacchiera ed i miei occhi che lo fissano.

— Bella mossa... — il suo sorriso non è più smagliante come prima. — Comunque è vero: è molto difficile confortare un malato terminale, od almeno provare a farlo... — parla senza alzare gli occhi dalla scacchiera.

Io lo guardo fisso: voglio cogliere anche il minimo movimento inconsueto del suo volto e dei suoi occhi. Dovrà tradirsi prima o poi, e rivelare la vera ragione della sua presenza qui.

— Molto... — ripete quasi in trance, — molto difficile... — ma fissa la scacchiera, e non so se stia ancora parlando di malati terminali o della sua difesa. Mette esitante una mano su un pedone.

— Mi spiace molto... — ci siamo! Forse sta per sbottonarsi. — Lo so che non dovrei dirlo... insomma il regolamento non lo consente... — finalmente si è deciso!

— Andiamo, — lo incoraggio, — l'ha detto lei stesso che il cuore non riesce sempre a sottostare ad i regolamenti!

— Già — muove le mani sulla scacchiera. — Ufficialmente un giocatore non dovrebbe esprimere giudizi, ma sappia comunque che mi spiace... — ed alza gli occhi su di me.

Un giocatore? E perché mi guarda fisso e non parla?

— Vede? — dice ad un certo punto, ed indica la scacchiera.

Un po' stupito abbasso gli occhi: con la sua Regina si è liberato del mio attacco ed ha attaccato a sua volta, minacciando contemporaneamente il mio Alfiere ed il mio Cavallo.

— Era una bella mossa la sua, — continua, — solo che non aveva ben calcolato la portata dei suoi pezzi e di quelli vicini. Forse era troppo distratto da quel discorso... cos'è che mi chiedeva, dei malati terminali?

Fa il vago. Ha sventato il mio attacco in tutti i sensi.

— Ora dovrà decidere a quale pezzo rinunciare — continua imperterrito il dannato prete. Ora è lui di nuovo a condurre il gioco.

— Sono abituato, — dico sconsolato, — nella mia vita sono veramente poche le volte che mi sono trovato davanti a scelte che non siano state obbligate — sposto il Cavallo su una casella che, ad una rapida occhiata, mi sembra libera da pericoli. — E purtroppo la maggior parte delle volte ho scelto alla cieca perché non sapevo niente

delle due alternative che mi si presentavano. E, penso che lei lo sappia bene, quando si sceglie alla cieca si sceglie sempre male.

Il prete scuote la testa in segno di assenso, e prontamente mangia il mio Alfiere con la sua Regina.

— Un'altra perdita — il suo tono è quasi triste. — Le è capitato molte volte di perdere qualcuno così? Con una scelta obbligata, intendo.

Lo guardo un attimo. Perché fa sempre domande così imbarazzanti?

— Sì, molte — rispondo: forse aprendomi si aprirà anche lui. — Non è facile trovare persone che capiscano che dopo qualsiasi scelta si cambia, che non si rimane sempre gli stessi. Sembra invece che gli altri ci riescano, così i rapporti si inaridiscono, si seccano e muoiono.

Stavolta il mio avversario non sta guardando la scacchiera ma me.

— A casa ho una vecchia agenda, — lo guardo fisso anch'io, — la chiamo il "cimitero vivente". È piena di numeri telefonici, indirizzi e notizie varie su tutte le persone che mi è capitato di conoscere negli ultimi anni: inutile dirle che della stragrande maggioranza di queste persone non ho più notizie. Un giorno decisi di fare questo gioco macabro, di segnare tutte le informazioni che avevo sulle varie persone che avrei sistematicamente perduto di vista, così che almeno qualcosa di loro mi fosse rimasto. Ed in quell'agenda ce ne sono veramente tanti di nomi. Adesso capirà perché non mi sconvolge la perdita del pedone prima e di quest'Alfiere adesso. Sono solo pezzi di plastica, figure simboliche che non vengono perse veramente: le ritroverò alla prossima partita.

— E se non ci fosse un'altra partita?

Silenzio. I nostri occhi continuano a rimanere fissi gli uni sugli altri. Forse è giunto il momento.

— In che senso? — spero in una chiarificazione.

— Metta di star giocando la sua ultima partita. Metta che le sue pedine non ritorneranno indietro, ma siano andate perse per sempre: non giocherebbe in modo differente?

— Sicuramente... — rispondo dopo un momento di silenzio. Non capisco, è strano...

— Mi scusi, — continuo, — ma lei si preoccupa più della mia anima o della mia bravura scacchistica?

Il prete ride: svanisce quello sguardo profondo che mi aveva raggelato.

— È vero, ha ragione, — risponde, — molte volte mi ritrovo ad accalorarmi di più su questioni di gioco che su questioni di fede. È il mio piccolo peccato che non riesco a vincere. Solo che trovo splendida la scacchiera, perché in essa due persone sono costrette ad affrontarsi, a mettersi in gioco. Cosa che magari nella vita non farebbero mai. Quanta gente sfugge i problemi invece di affrontarli? Quanta gente chiude gli occhi e volta le spalle alle avversità? Qui no: sulla scacchiera non ci sono scappatoie, non ci sono angoli bui dove ripararsi. Non esiste casella che sia sicura fino in fondo, per cui un giocatore è costretto a guardare in faccia i suoi problemi, le sue paure... tutto rappresentato dal suo avversario. Non lo trova meraviglioso?

— Sì, certamente — sta divagando di nuovo. Forse si è reso conto di essersi aperto troppo.

Questa situazione mi sta snervando. Quando sembra che il mio avversario sappia qualcosa, subito si copre e diventa sfuggente. Non sono in grado di combatterlo con la sua stessa arma, sono troppo agitato. L'unica cosa da fare è attaccarlo in continuazione finché non cederà...

— Le capita mai di guardare la cartella clinica di un paziente? — chiedo senza guardarlo. Muovo il Cavallo in attacco: è una mossa assurda, senza senso e priva di forza: spero di spiazzarlo!

— Come dice, scusi? — risponde un po' imbarazzato, mentre copre il mio debole attacco con un pedone.

— Essendo amico del primario potrà facilmente avere accesso ad informazioni precise su... certi malati — faccio uscire la Regina e la metto proprio davanti alla sua difesa: non attacca e non è attaccata, ma l'ho mossa velocemente e con fermezza, così da far intendere che abbia una strategia.

— Beh, vede, non si potrebbe fare... è contro la legge... — si asciuga di nuovo il sudore col fazzoletto, mentre fa uscire il suo Cavallo: all'apparenza una mossa incerta.

— Vedo che usa il condizionale... non si potrebbe... — faccio uscire l'Alfiere che mi è rimasto ed attacco il suo Cavallo.

— Non sempre le leggi sono rispettate... — sì, sento che ci sono. Sposta il suo Cavallo dal mio attacco.

— E lei le rispetta? — avvicino l'altro mio Cavallo nella mischia: sto confondendo le acque, ma sembra funzionare.

— In linea di massima sì... — è sempre più sfuggente. Sposta un pedone: è confuso. Potrebbe mettermi in ginocchio quando vuole, visto che sto solo buttando nella mischia i miei pezzi senza preoccupare di proteggerli. Eppure non lo fa.

— E in linea di minima? — con la Regina attacco il suo Cavallo.

— Che vuol dire? — copre il Cavallo con un pedone. Ha sempre più caldo.

— Perché lei è così sfuggente? — mangio un suo pedone con la Regina. — Ha qualcosa da nascondere?

Il mio avversario prende una Torre e la mette esattamente dietro la propria Regina. Però non toglie il la mano dal pezzo: lo tiene stretto come se lo volesse fondere con la scacchiera.

Con lo sguardo fisso sulla scacchiera, come ho sempre fatto finora, aspetto che tolga la mano... ma non lo fa.

Incuriosito di tanta esitazione alzo gli occhi... e mi ritrovo i suoi puntati fissi. Nel momento in cui i nostri sguardi si incrociano lui lascia il pezzo: l'ha fatto per accentuare l'enfasi di quella mossa, come se fosse fondamentale.

Non dice niente. Non dice niente... come quella storia che mi ha raccontato prima?

Faccio ricadere subito lo sguardo sulla scacchiera, in cerca di uno scacco non dichiarato, come nell'aneddoto. Guardo in tutte le direzioni, tutte le pedine... niente, non c'è assolutamente niente.

Torno a guardarlo. Non sorride, e non dice niente.

— È scacco?... — provo timidamente.

— No, non è scacco... — sorride. — Temeva che non glielo dicessi?

— Dopo la storia che mi ha raccontato prima... — non alzo lo sguardo dalla scacchiera.

Niente, non vedo niente: perché quell'enfasi nella sua mossa?

Giro e rigiro tutti i pezzi, tutte le posizioni: cosa potrei muovere per riprendere ad attaccarlo? Stava quasi per cedere...

Basta con questi scacchi...

— Non ha risposto alla mia domanda — alzo gli occhi di scatto, ma lui già mi stava guardando. — Allora?

Lui resta in silenzio per un po', con lo sguardo serio.

— Guardi la scacchiera, ed avrà la sua risposta. La scacchiera non mente né nasconde niente...

Maledizione, ancora non vuole cedere. Provo ancora una volta a guardare la disposizione di quei maledetti scacchi. Cerco di capire perché la sua ultima mossa fosse degna di enfasi. La sua Torre dietro la sua Regina: non attacca nessun pezzo, è circondata dai miei pezzi. No, non capisco. Ma perché devo concentrarmi sugli scacchi?

Indispettito faccio per sistemarmi sul letto, ma una fitta al petto mi fa perdere completamente la pazienza.

— Basta con questa partita — sbotto. — Sa qualcosa su di me? Sa qualcosa sulla mia situazione? Parli, per Dio, o se ne vada se non sa niente!

— Le ripeto che ha davanti a sé tutte le risposte. Pensi alla mossa successiva ed avrà...

— Eccola la mossa successiva — muovo un pedone qualsiasi di una casella. — Ho mosso: allora, qual è la grande verità che dovrei vedere?

Lo sguardo del prete è grave: ormai non sorride da parecchio.

— Questa... — pronuncia la parola quasi sussurrando.

Muove la sua Regina verso la direzione del mio Re, posizionandoglisi proprio davanti, protetta dalla Torre alle sue spalle: ecco perché era così importante la mossa precedente.

— Scacco matto — dice senza enfasi. Sembra quasi si dispiaccia: non c'è gloria, sembra dire, in questa vittoria.

Silenzio.

— È questa la mia risposta? — dico deluso guardando la scacchiera. — Non sono bravo a giocare a scacchi, e allora? È così grave?

— Non vuol capire, eh? No, non è grave di per sé — il mio avversario ormai non mi guarda più. — È semplicemente una questione di attenzione: la mia mossa precedente era un chiaro preparativo all'attacco... fin troppo chiaro. Eppure lei non l'ha vista...

Silenzio.

— Probabilmente questa partita è stata più utile per me che per lei, — continua, quasi sussurrando, — mi ha chiarito molte cose. Quello che sembra evidente non sempre lo è per chi non è disposto a vederlo...

— La sua partita è finita, — prendo la parola, visto che non sembra smettere di parlottare fra sé, — ora metta fine alla mia: cosa sa su di me? Ha visto il risultato delle mie analisi?

Il prete finalmente alza lo sguardo: ha gli occhi lucidi.

— Sì, ho visto le sue analisi... — lo dice con una naturalezza inquietante, — non si preoccupi: non hanno trovato niente. Probabilmente ha ragione lei riguardo allo stress. Vedrà che anche il primario glielo confermerà — il suo tono di voce è piatto: insomma, mi sta ridando la vita e non ci mette neanche enfasi.

Comunque sono sollevato: finalmente la verità!

— Perché ha aspettato tanto per dirmelo? — sono quasi seccato. — Insomma, una cosa così importante, dopo due giorni che aspetto una qualsiasi risposta!

— Perché volevo vedere quanta verità fosse disposto ad accettare... — mi guarda fisso, — ora ho visto!

— Sicuramente se me lo avesse detto subito avrei giocato meglio a scacchi, più rilassato.

— Non si gioca mai rilassati... non lo sapeva? Sembra che nel disegno divino non sia stato previsto il poter vivere tranquillamente... o giocare tranquillamente.

— Già — rispondo così, giusto per cortesia. Ormai non ho più bisogno del mio avversario: ho avuto quello cercavo.

— È soddisfatto della partita che ha giocato? — il prete non ritrova ancora il suo sorriso.

— Sì, — rispondo, stavolta abbozzando io un sorriso — visto che ho ottenuto di sapere che non ho niente.

Il prete mi guarda fisso.

— Quindi per lei non ha importanza come si gioca: l'importante è ottenere qualcosa alla fine, no? La vedo contento, eppure ha appena subito uno scacco matto dopo aver giocato, me lo lasci dire, una pessima partita: che motivo c'è di esserne soddisfatti? Ha mosso le sue pedine senza uno scopo preciso, senza una direzione...

— Senta, — lo interrompo, — ora basta con questi scacchi. Le prometto che appena esco farò un corso approfondito, le va bene? — sorrido quasi.

— Già, — sussurra il prete, guardandomi fisso, — appena esce...

Detto questo ripone con cura la piccola scacchiera nella capiente tasca interna della sua giacca e si alza. Sono quasi sollevato: l'incontro mi ha spossato, ed il petto mi fa sempre più male.

Silenziosamente il prete sistema la sedia vicino al muro, dov'era precedentemente. Il suo sguardo è sempre più triste.

— Vorrà scusarmi, — dice, — se non finisco il mio lavoro oggi: sono un po' scosso.

— Si figuri, — rispondo. Lavoro? Che lavoro? E poi scosso di cosa: ha vinto lui!

— Verrò domani, casomai...

— Non si disturbi, — rispondo in tono gentile. Ma in realtà vorrei dirgli di non tornare più. Decido di buttarla sullo scherzo. — A quanto pare non ho più bisogno dell'estrema unzione!

Io sorrido, ma il prete no. Mi guarda in modo grave.

— Ha ragione, forse non dovrei tornare — dice dopo un momento di silenzio. — Aveva uno scacco matto davanti agli occhi e non l'ha visto, poteva salvare molte sue pedine e non l'ha fatto, poteva giocare meglio ma non l'ha fatto, sa più verità di quanta non ne voglia ammettere... ma non la vuol vedere: non vedo proprio in cosa

potrei aiutarla! Forse è davvero possibile salvare solo chi chiede aiuto... — silenzio — peccato...

— Che vuol dire che so più verità di quanta ne voglia ammettere? Che verità saprei? — sono un po' scocciato.

— Tanto è inutile... Senta, — si rianima tutto d'un tratto, — quell'agenda di cui mi ha parlato, come l'ha chiamata? "Cimitero vivente", no? Beh, se fossi in lei la rispolvererei e chiamerei qualcuno di quei numeri. Così, tanto per salutare... tanto per sistemare le cose...

— Ma cosa dovrei sistemare? Se le ho detto che in quell'agenda ci sono numeri di persone che non sento da anni: che saluto dovrei dare loro?

— Niente... solo un'idea — mi fa il segno della croce. — La benedico... e che Dio possa perdonarla...

— Perdonarmi? Perdonarmi che cosa? — sto quasi gridando, ma ormai il prete se ne è andato.

Che strana persona. Voleva aiutarmi ed invece mi ha fatto stare sulla corda tutto questo tempo, quando poteva consolarmi sin dall'inizio.

Che caldo.

E poi quella storia della verità, degli scacchi, della vita... che confusione.

Provo a rigirarmi ancora nel letto, ma quel dolore è sempre lì, fisso, che mi toglie il respiro. È veramente straziante essere così immobilizzato, essere come... sotto scacco! Che buffo, ora comincio anch'io a fare metafore scacchistiche! Il prete sarebbe orgoglioso di me.

Il caldo si è fatto veramente insopportabile. Appena esco da qui, allora sì...

Appena esco...

Appena esco...

Ingmar Bergman

Il Settimo Sigillo

1957

Prefazione del curatore

Quello che segue è un testo di autore ignoto basato sulla sceneggiatura del film *Il Settimo Sigillo* (*Det sjunde inseglet*) del regista svedese Ingmar Bergman, il quale è tratto a sua volta da una *pièce* teatrale di Bergman stesso dal titolo *Pittura su legno* (*Trämålning*, 1955), scritta come saggio finale per la sua classe di recitazione.

I

È l'alba di una fredda giornata nordica. Nel cielo ingombro di nuvole grigie e opache un falco sorvola la scogliera in cerca della preda che la natura gli ha promesso. Una preda viva e calda, non le carogne putrefatte di cui si accontentano i corvi. Sfrutta il vento e le correnti d'aria come per risparmiare le forze perché forse la caccia sarà ancora lunga. Sotto di lui le onde che si frangono sugli scogli recitano all'infinito il loro messaggio ritmato.

*Quando l'Agnello aperse il Settimo Sigillo
nel cielo si fece un silenzio di circa mezz'ora
e vidi i sette Angeli che stavano dinanzi a Dio
e furono loro date sette trombe.*

Il cavaliere dorme sulla spiaggia sassosa come un naufrago rigurgitato dal mare in tempesta. Al suo fianco una preziosa scacchiera coi pezzi ancora disposti nella posizione della partita interrotta.

Pur nel sonno brandisce la spada. Senza quella precauzione ora sarebbe solo polvere nella polvere.

L'insegna sulla tunica ci dice che è un crociato, ma più ancora ce lo dice il suo abbandono, come solo si osserva in chi ha molto cavalcato e ancor più combattuto e ucciso.

Pochi metri più in là, i piedi lambiti dalla risacca, dorme lo scudiero, anch'egli brandendo un'arma, mentre sul bagnasciuga le due cavalcature attendono tranquille.

Ora il cavaliere ha aperto gli occhi e fissa pensoso l'orizzonte.

Il sole è una pallida luce che spunta faticosamente dalla distesa schiumosa e plumbea del mare.

Lo scudiero si rigira sui sassi. Cerca una posizione più comoda su quel duro giaciglio e volge al cielo la fronte solcata da una lunga cicatrice chiara, ricordo del ferro saraceno.

Il cavaliere è entrato nell'acqua e si sta rinfrescando il viso e il collo, come se volesse lavar via gli incubi della notte, del viaggio, della vita.

Quindi torna al suo giaciglio, si inginocchia, giunge le mani, prega.

Non ci è dato sapere se ringrazi Dio per averlo conservato in vita, o se gli chieda aiuto per un qualche segreto proposito di vendetta.

È ora di rimettersi in cammino.

Ha aperto il sacco per riporvi le sue cose quando una figura gli si fa incontro, pallida, spettrale, avvolta in un lungo mantello nero.

— Chi sei tu? — chiede il cavaliere, la voce ferma e pacata, ormai senza paura.

— Sono la Morte. — risponde la figura col mantello.

— Sei venuta a prendermi?

— È già da molto che ti cammino a fianco.

— Me n'ero accorto.

— Sei pronto?

— Il mio spirito lo è, non il mio corpo.

Il cavaliere s'è alzato in piedi a fronteggiare meglio il suo potente interlocutore. La Morte avanza e dispiega il mantello come se fossero ali.

— Dammi ancora del tempo.

— Tutti lo vorrebbero. Ma non concedo tregua.

— Tu giochi a scacchi, non è vero?

— Come lo sai?

— Lo so. L'ho visto nei quadri, lo dicono le leggende.

— Sì, anche questo è vero, come è vero che non ho mai perduto un gioco.

— Forse anche la Morte può commettere un errore.

— Per quale ragione vuoi sfidarmi?

— Te lo dirò se accetti.

— Avanti allora... — lo invita la Morte.

I due siedono alla scacchiera e si studiano in silenzio.

— Perché voglio sapere fino a che punto saprò resisterti, e se dando scacco alla Morte avrò salva la vita. — riprende il cavaliere.

Ha preso in mano due pedoni e sorteggia le parti.

— Ti tocca il nero. — dice il cavaliere.

— Si addice alla morte, non credi?

Ora i pezzi sono sistemati nella posizione d'inizio.

II

Il cavaliere ha ormai raccattato le sue cose e si avvicina al cavallo per sistemare le bisacce.

Sveglia con un calcio lo scudiero, che gli risponde con una smorfia da clown. Non c'è disprezzo o cattiveria in quel calcio, non c'è disprezzo o cattiveria in quella smorfia. Sembra piuttosto il collaudato rituale fra due uomini affratellati da mesi di dure sofferenze della carne e dello spirito.

Lo scudiero si tira su e rinfodera il pugnale.

La notte è passata e nessuno ha approfittato del buio contro di loro.

Il cavaliere monta a cavallo, e lentamente s'avvia.

Lo scudiero arranca dietro di lui a piedi conducendo il proprio animale per la capezza.

Avanzano piano lungo la spiaggia scabra come pelle di drago, poi risalgono la scogliera.

Ora lo scudiero è dietro, anche lui a cavallo, e canta.

*È stanco il cavaliere, è stanco lo scudiero,
ma il cavaliere è fiero e ammetterlo non può.
Ei sogna di pranzare, di bere e poi dormire
però non lo vuol dire, o forse non lo può.*

Sembra un giullare che cerchi di provocare il padrone. Ma il cavaliere tace.

Procedono al passo, senza sprechi di energie, attraverso la desolata brughiera deserta, sempre costeggiando il mare.

— A Färjestad non facevano che parlare di orribili portenti... — continua lo scudiero — ...due cavalli si son divorati l'un l'altro, e nella notte le tombe si sono aperte. Le ossa dei sepolti sono state sparse ovunque. Al tramonto si son visti quattro soli nel cielo...

La mattina sta volgendo al termine e la stanchezza comincia a farsi sentire.

I due si fermano e lo scudiero smonta per chiedere informazioni a un uomo che è immobile per terra vicino al suo cane.

— Scusate, c'è una locanda qua attorno?

L'uomo non risponde, neppure quando lo scudiero lo scuote.

Lo scudiero gli afferra la testa incappucciata e la gira verso di sé.

Il viso è un teschio incartapecorito e l'uomo è morto da molto tempo.

Lo scudiero risale a cavallo. Riprendono il viaggio fianco a fianco, mentre il signore lo interroga.

— Hai saputo qualcosa?

— Molto poco.

— Che ti ha detto?

— Non ha parlato.

— Era muto?

— No, signore, non esattamente. Anzi direi che a modo suo era estremamente eloquente.

— Davvero?

— Ah certo, senz'altro. Ma di un'eloquenza piuttosto funebre, mi sono spiegato?

III

Poco lontano dalla strada è accampata una piccola compagnia di saltimbanchi. Il loro unico carro sgangherato è fermo sotto a un albero, e il cavallo pascola lì vicino trattenuto da una longhina. I due uomini e la donna, sul carro, dormono ancora.

Uno dei due uomini si sveglia. Colpa di una mosca che gli ronzava intorno, sfacciata e insistente come le mosche sanno esserlo. Peggio per lei, perché l'uomo l'ha schiacciata. Ora sbadiglia. Poi striscia carponi fuori dal carro, piano piano, per non svegliare nessuno.

È un mimo, un attore, uno che vive sul palcoscenico, non c'è dubbio. Nessuno lo guarda, nessuno lo vede e nondimeno lui carica i gesti e le espressioni come se dovesse farsi capire dal più sprovveduto degli spettatori. È un vizio che ha preso durante gli spettacoli, un vizio che poi gli si è appiccicato addosso anche nella vita.

Fra una capriola e una piroetta ha raggiunto la ghirba che penzola dall'albero. Si esibisce in un gargarismo e uno sputo, e, da ultimo, in una carezza affettuosa al cavallo.

— Buon giorno bello. Tu l'hai già fatta la colazione, eh? Il guaio è che io non riesco a mangiare l'erba. Perché non me lo insegni? Sarebbe molto comodo di questi tempi, visto che la gente qui non ama troppo l'arte.

Fa saltare goffamente due palle di stoffa colorata. Gli servirebbero ancora molte ore di duro esercizio. Ma forse no, quel che poteva imparare l'ha già imparato.

Ecco. Sta succedendo qualcosa.

L'attore lentamente si gira, l'espressione dell'estasi dipinta sul viso.

Ode una musica celestiale che gli altri non odono.

Vede quel che gli altri non vedono.

La Vergine col Bambino sta attraversando la radura.

Si frega gli occhi, incredulo. La visione è scomparsa. Corre nel carro, con l'animo traboccante di gioia.

— Mia, svegliati, svegliati presto! Devo dirti quello che ho visto! Svegliati!

— Che c'è? Cos'è accaduto?

— Sta a sentire. Ho avuto una visione! E poi non era una visione, era proprio come una cosa vera, te l'assicuro.

— Ti prego, non ricominciare...

— Comunque io l'ho vista.

— Chi? Chi hai visto?

— La Santa Vergine Maria.

— Dici davvero?

— Era così vicina che avrei potuto toccarla. Aveva sul capo una corona d'oro e una veste azzurra trapunta di fiori. Sai, camminava sull'erba a piedi nudi e con le sue piccole mani bianche sorreggeva dolcemente il Bambino a cui insegnava a camminare. Si accorse che l'avevo vista... e allora mi sorrise. Le lacrime mi anniebbiarono gli occhi e quando ci rividi chiaramente era scomparsa. E un grande silenzio era tutt'intorno, immenso, su nel cielo e in terra. Un grande silenzio.

Mia lo accarezza come si accarezza un bambino col quale si debba avere molta pazienza.

— Ma guarda le cose che sai inventare...

— Lo sapevo che non mi avresti creduto. Eppure è la verità che ti ho detto. Ma non la verità che dico tutti i giorni, un'altra verità, capisci, più vera...

— La stessa di quando mi raccontasti che il Diavolo, usando la coda come pennello aveva dipinto di rosso le ruote del nostro carro...

— Oh, tu non fai che tirare fuori questa storia...

— ... e poi scoprimmo che t'era rimasto del colore sotto le unghie?

— Beh, è stata l'unica volta che ho inventato qualcosa. Lo feci perché speravo che avreste creduto anche a tutto il resto, alle cose vere che sognavo.

— Tu devi andarci cauto con queste storie o la gente finirà per dire che sei pazzo, e non è vero. Almeno per il momento. Anche se in queste cose non si può mai essere sicuri.

— Ma insomma, cosa ci posso fare? Non è colpa mia se delle voci mi parlano, se mi appare la Santa Vergine, e se gli angeli e i diavoli ci tengono tanto alla mia compagnia.

L'altro uomo si tira su infastidito.

— Oooh... mio dio... si può sapere quante volte devo dirvelo che alla mattina voglio dormire in santa pace! Vi ho pregato, vi ho scongiurato in ginocchio ma niente da fare. Uff..

Si ode il pianto di un bimbo. Già, nel carro c'è anche un bimbo e le lamentele del secondo uomo ora l'hanno svegliato.

Mia lo prende dalla sua culla improvvisata, una specie di piccola amaca che penzola nel carro, e lo porta fuori sull'erba, accanto al padre. L'attore gioca col figlioletto per rimetterlo di buon umore, goffo come lo sono gli uomini coi figli troppo piccoli.

— Mikael, Mikael... du-du-dudu-dudu-duuuuh...

— Voglio che Mikael abbia una vita migliore della nostra. — dice la mamma e pensa che nessuno al mondo potrà opporsi alla sua decisione.

— Mikael diventerà un grande acrobata. — rincalza il padre — oppure un giocoliere famoso per un suo straordinario incredibile esercizio.

— E cioè quale esercizio?

— Quello di far restare ferma nell'aria una clava.

— Ma è impossibile.

— Sì, per noi è impossibile. Ma non lo sarà per lui.

L'attore è seduto ai piedi del vecchio albero e guarda il cielo.

— Ah... è tiepida l'aria stamattina. — sospira la giovane moglie e si stringe a lui , gli occhi chiusi, l'animo colmo di fiducia per il suo uomo. Assapora questo momento di gioia, voluttuosamente. Si rende conto che è felice.

— Ho fatto una canzone. — la informa con entusiasmo il marito – L'ho composta stanotte, proprio quando la luna stava tramontando. Vuoi che te la canti?

— Certamente, sono molto ansiosa di sentirla.

L'uomo comincia a cantare. È difficile stabilire se sia meglio come cantante o come giocoliere.

*C'è un usignolo sul ramo di acacia
che canta all'estate.*

*C'è un usignolo su un raggio di luna
che canta al mio unico amore.*

— Mia!... stai dormendo?

— È una canzone molto bella.

— Ma non è mica finita.

— Sì ho capito, ma vorrei dormire ancora un po'... il resto me lo canti dopo.

— Dormire... non fai che dormire.

Dal carro esce l'altro uomo. Ha il viso coperto da una maschera che ricorda un teschio.

— Ti pare una maschera per un attore questa?... domando io... Non fosse che i preti pagano bene ci rinuncierei proprio.

Nella maschera la voce rimbomba suggestivamente.

— Farai tu la Morte? — chiede il primo attore.

— E pensare che la gente trema di paura quando ci vede con queste stupide cose addosso.

— Quando reciteremo di nuovo?

— Alla sagra di Tutti i Santi a Elsinore. Reciteremo sulla scalinata della chiesa, un posto magnifico.

L'attore con la maschera se l'è tolta e la sua voce risuona ora semplicemente umana, senza il rinforzo della cartapesta.

— Ma non sarebbe meglio recitare qualcosa di più allegro? La gente si diverte di più e ci divertiamo anche noi. — ribatte con semplicità il primo attore.

— Quanto sei stupido. Non lo sai che è scoppiata un'orrenda pestilenza e che i preti s'avvantaggiano delle morti improvvise e dei pentimenti dell'ultim'ora?

— E io allora che parte farò?

— Tu sei un gran babbeo e quindi farai la parte dell'Anima.

— Una parte di cattivo, immagino...

— E con questo che vuoi dire, chi è il capocomico? domando io...

Il capocomico si rimette la maschera e con voce impostata prova qualche battuta.

— Rammenta o sciagurato l'eterna Legge. La Vita non è che un dono futile e passeggero che io posso toglierti quando voglio.

Si leva la maschera, con gesto rapido. Un pensiero improvviso l'ha folgorato, impedendogli di continuare.

- Ma come posso piacere alle donne in questo stato? domando io...
- Piuttosto contrariato, appende la maschera a un chiodo e rientra nel carro.
- Mia e il marito restano fuori, lui riprende ad esercitarsi con le palle di stoffa.
- Jof ...
- Sì... che c'è?
- Non girarti, non dire niente...
- Sono muto come una tomba.
- Ti amo tanto.

IV

Il cavaliere e lo scudiero giungono a un piccolo santuario sul limitare di una boscaglia. Una campanella rintocca lamentosa spandendo intorno echi di rassegnata sofferenza.

Lo scudiero è entrato in una cappella laterale. Nella luce incerta e tremula delle candele, un uomo sta affrescando le pareti e la volta.

- Che cosa dipingi?
- La danza della Morte.
- E quella è la Morte?
- Sì, che prima o dopo danza con tutti.
- Che argomento triste hai scelto.
- Voglio ricordare alla gente che tutti quanti dobbiamo morire.
- Non servirà a rallegrarla.
- E chi ha detto che ho intenzione di rallegrare la gente? Che guardino e piangano.
- Bah... invece di guardare chiuderanno gli occhi.
- E io ti dico che li apriranno. Un teschio spesso interessa molto di più di una donna nuda.

- Se li spaventi però...
- ...li fai pensare.
- E se pensano...
- ...si spaventano ancora di più.
- E corrono a buttarsi in braccio ai preti.
- Oh, questo non mi riguarda.

Nella luce ballerina delle candele le figure sulle pareti si animano e sembrano vive. Lo scudiero guarda incantato gli affreschi. Il pittore ha attinto a piene mani all'immaginario dei suoi contemporanei e ora lo ripropone nello splendore dei carmini e dei turchesi, tutta la gamma delle terre e delle ocre, nonché i neri assoluti.

- Tu non pensi che al tuo lavoro, eh? — riprende lo scudiero ammirato.
- Faccio vedere come stanno le cose, e poi che ognuno decida.
- Molti però ti copriranno di maledizioni.
- Sicuro, e se saranno in troppi io passerò a un argomento divertente. Devo pur vivere... fino a che non mi uccide la Peste...

— La Peste... non è piacevole, eh?

— Ecco, guarda lì... il collo si gonfia che sembra scoppiare, il corpo si contrae, le gambe e le braccia dallo spasimo si torcono come corde sulla fiamma.

— Eh... brutt'affare...

— Puoi dirlo. Il male ti dilania e tu ti mordi le mani e ti laceri le vene con le unghie. E urli e urli sino a che ti rimane un po' di fiato in gola. Ma nessuno più ti aiuta. T'ha messo paura?

— Paura a me? Vuol dire che non mi conosci. E là in alto cos'hai dipinto?

S'avvicinano a un recesso nel muro dove figure umane si lacerano le carni e si straziano a vicenda in un cerchio allucinato. Il realismo della scena è tale che se ne odono i lamenti.

— Molti ormai sono convinti che la pestilenza è una punizione del Cielo. E così turbe di peccatori terrorizzati si trascinano digiuni per le strade flagellando se stessi e gli altri per la gloria del Signore.

— E si flagellano veramente?

— Certo. Ed è uno spettacolo orribile. Uno spettacolo che ti fa venir voglia di nascondere il volto in terra per evitare di vederlo.

— Non hai dell'acquavite? – la voce dello scudiero tradisce una vena di apprensione, o forse solo vago disagio – ho bevuto acqua tutto il giorno e penso che qualcosa di più robusto mi farebbe bene.

— Lo vedi che t'ho messo paura?

V

Nel santuario il crociato è in ginocchio ai piedi del crocifisso, un grosso Cristo in legno il cui viso è la maschera del dolore. Ai lati, due feritoie lasciano entrare sottili lame luminose, il cui riflesso si diffonde per la navata.

I rintocchi della campanella cadono nel silenzio come lacrime in uno stagno morto.

Ora il crociato è in piedi. Lungo una parete laterale, al di là di una pesante grata di ferro, si intravede la figura incappucciata di un religioso. Il crociato lo ha scorto, gli si avvicina.

— Vorrei confessarmi ma non ne sono capace, perché il mio cuore è vuoto. Ed è vuoto come uno specchio che sono costretto a fissare. Mi ci vedo riflesso e trovo soltanto disgusto e paura. Vi leggo indifferenza verso il prossimo, verso tutti i miei irricognoscibili simili. Vi scorgo immagini di incubo, nate dai miei sogni e dalle mie fantasie.

— Non credi che sarebbe meglio morire?

— È vero.

— Perché non smetti di lottare?

— È l'ignoto che mi atterrisce.

— Il terrore è figlio del buio.

— Che sia impossibile sapere?

L'ombra della grata che si staglia netta sul muro evoca l'immagine di una prigionia. Il cavaliere è chiuso nella prigionia. Dall'altra parte, il religioso. No, non è un religioso. Ora lo si vede in viso. Dall'altra parte della grata, fuori della prigionia, c'è la Morte.

Gli occhi del crociato cercano quelli del Cristo in legno, immutabilmente fissi.

— Ma perché... perché non è possibile cogliere Dio coi propri sensi? Per quale ragione si nasconde fra mille e mille promesse e preghiere sussurrate, incomprensibili miracoli. Perché io dovrei avere fede nella fede degli altri? Che cosa sarà di coloro i quali non sono capaci né vogliono avere fede? Perché non posso uccidere Dio in me stesso? Perché continua a vivere in me, sia pure in modo vergognoso e umiliante, anche se io lo maledico, e voglio strapparla dal mio cuore? E perché nonostante tutto Egli continua ad essere uno struggente richiamo di cui non riesco a liberarmi? Mi ascolti?

— Certo. — risponde la Morte. Il cavaliere non l'ha ancora riconosciuta.

— Io vorrei sapere, senza fede, senza ipotesi, voglio la certezza. Voglio che Iddio mi tenda la mano e scopra il suo volto nascosto, e voglio che mi parli.

— Il suo silenzio non ti parla?

— Lo chiamo e lo invoco e se Egli non risponde io penso che non esista.

— Forse è così, forse non esiste.

— Ma allora la vita non è che un vuoto senza fine. Nessuno può vivere sapendo di dover morire un giorno come cadendo nel nulla, senza speranza.

— Molta gente non pensa né alla Morte né alla vanità delle cose.

— Ma verrà il giorno in cui si troveranno all'estremo limite della vita.

— Sì, sull'orlo dell'abisso.

— Lo so. Lo so ciò che dovrebbero fare. Dovrebbero intagliare nella loro paura un'immagine alla quale dare poi il nome di Dio.

— Sei molto agitato.

— Stamane è venuta da me la Morte. Abbiamo iniziato una partita a scacchi. Col tempo che guadagnerò sistemerò una faccenda che mi sta a cuore.

— E di che si tratta?

— Ho passato la vita a far la guerra, a andare a caccia, ad agitarmi, a parlare senza senno, senza ragione... un vuoto. E lo dico senza amarezza e senza vergognarmene. Perché lo so che la vita della maggior parte della gente è tale. Ma ora voglio utilizzare il respiro che mi sarà concesso per un'azione utile.

— Per questo hai sfidato a scacchi la morte?

— Sì. Conosce il gioco molto bene, ma fino a questo momento io non ho perso una pedina.

— E credi davvero che alla fine riuscirai a batterla?

— Adopero una tattica che evidentemente essa ignora. Al nostro prossimo incontro porterò un attacco sul fianco.

— Lo terrò presente.

La Morte lascia che il cavaliere la veda in viso e la riconosca. La mano del crociato stringe con rabbia il ferro della grata.

— Ti stai beffando di me... ma non mi fai paura! Ne sono certo, troverò il modo di batterti.

— Ci rivedremo alla locanda e lì continueremo la partita.
La Morte se ne è andata. Il cavaliere ha fiducia nella propria forza.
— Questa è la mia mano. Posso muoverla e in essa pulsa il mio sangue. Il sole compie ancora il suo alto arco nel cielo e io... io, Antonius Block, gioco a scacchi con la Morte.

VI

Nella cappella laterale lo scudiero ha preso in mano il pennello e si diverte a provarlo su una piccola tavola di legno. L'acquavite ha sciolto la tensione dei discorsi di poc'anzi.

— Io e il mio padrone siamo appena tornati da un lungo viaggio in terra straniera, hai capito, imbrattamuri?

— Ah, la crociata, eh?

— Proprio così. Per dieci anni siamo stati laggiù lasciando che le serpi ci mordessero, le mosche ci divorassero, le fiere ci dilaniassero, gli infedeli ci accoppassero, il vino ci avvelenasse, le donne ci infettassero, le piaghe ci dissanguassero e tutto perché? Hah... per la gloria del Signore...

— Per la gloria del Signore. — fa eco il pittore ed entrambi si fanno il segno della croce.

— Sai, secondo me questa crociata l'ha inventata uno che poi se n'è rimasto pacifico a casa.

Ridono all'unisono, una risata grassa e liberatoria. Hanno appena scoperto d'esser della stessa razza.

— Eh, così è la vita, imbrattamuri.

— Hai ragione guerriero. — risponde il pittore, battendo sulla spalla dell'amico recente.

— Eh già...

— A questo mondo, per quanto ti giri, la coda non riesci a tagliartela, resta sempre di dietro.

— Giusto, è una gran verità... sì, una gran verità.

Lo scudiero ha completato la sua opera, un autoritratto, e lo mostra soddisfatto.

— Io sono lo scudiero Jöns, che si beffa della Morte e del Signore, che ride di se stesso ma sorride alle ragazze. Ho un mondo che è soltanto mio, di cui tutti si burlano, io compreso. Un mondo senza senso e senza scopo. Ma quando come te si è indifferenti al Cielo e all'Inferno...

È entrato il cavaliere.

Il cavaliere gli ha strappato di mano il ritratto, lo spintona per fargli capire che è ora di andare. Lo scudiero risponde con una delle sue smorfie clownesche, mimando un drago che incenerisce l'avversario col suo fiato.

Poi fa un rassegnato gesto di commiato al pittore e segue il suo signore fuori dalla cappella.

Sul sagrato del santuario una giovane donna è legata a un palo, i piedi nei ceppi, circondata da guardie. Le vesti sono lacere e il viso e il corpo tutto sono ricoperti di ecchimosi e piaghe. Forse non soffre più. Di certo non ode il sommesso salmodiare del prete che le agita intorno il turibolo e l'avvolge di un incenso nerastro e acre. Uno dei soldati ha in mano una grossa ciotola dalla quale attinge una poltiglia liquida e nauseabonda che sparge tutt'intorno.

— Cos'è quella roba puzzolente? A che serve? — chiede lo scudiero.

— Ha avuto rapporti carnali con il Diavolo. — risponde un soldato, indicando la prigioniera.

— Uhm... per questo che è alla berlina?

— Domani all'alba sarà arsa nella foresta ma intanto noialtri dobbiamo difenderci da Satana.

— E lo fate con quella fetida broda?

— È il rimedio migliore... sangue vile di un cane nero. Il Maligno non può sopportarne l'odore.

— E neanch'io.

Il cavaliere s'è inchinato accanto alla donna.

— Hai visto il Diavolo? — chiede.

La giovane ha subito troppe torture e non può rispondere. Accanto a lei il prete cerca ancora di salvarle l'anima nel suo dotto e incomprensibile latino. Le parole gli fluiscono dalle labbra e arrivano a zaffate con il nero incenso.

— Non bisogna parlarle. — ammonisce il religioso.

— È così pericolosa?

— Non lo so. Ma pensiamo che lei sia la causa della terribile pestilenza che ci sta decimando.

La donna sembra aver ripreso conoscenza. I suoi lamenti di capretto arrivano al cielo.

VII

I due viaggiatori si sono lasciati alle spalle il santuario e cavalcano appaiati.

Lo scudiero canta, quasi che il canto fosse una spada con cui aprirsi un varco nella solitudine della brughiera.

Una canaglia il fato

Tu vecchio un disgraziato

Oggi t'insuperbisci

Doman t'inchini e strisci.

— Ma devi proprio cantare? — lo rimprovera il cavaliere.

— Mi diverte. — ghigna l'altro.

Il cavaliere sbocconcella del cibo secco, strappandolo con morsi vigorosi e lo offre al compagno.

VIII

Ora i due hanno raggiunto alcune baracche di legno e paglia. Il posto sembra disabitato.

Come sempre è lo scudiero Jöns che tiene i rapporti col mondo e che scende in avanscoperta. Una porta è aperta e Jöns non ha paura di entrare. Nella baracca le tracce di vita recente sono evidenti. Un filo di fumo si leva ancora dal focolare ed esce da un'apertura nel tetto. In un angolo una capra bruca la sua razione di fieno. Poi il piede dello scudiero urta qualcosa di morbido. Lo sguardo si abbassa di scatto e si posa senza sorpresa sul cadavere una donna. Ecco... un rumore... viene dal sottotetto... Jöns è rapido a nascondersi dietro la porta. Vede non visto scendere dalla scaletta un uomo con un sacco. L'uomo si avvicina al cadavere e ne sfila gli anelli e il bracciale. Escono con difficoltà da quelle mani deformate dall'artrosi e dal lavoro.

Nel frattempo un'altra donna, più giovane è entrata nella stanza e osserva quel furto che forse è anche l'epigono di un assassinio.

L'uomo ha un sussulto vedendosi scoperto.

— Perché ti meravigli tanto? Vado in giro a rubare sui cadaveri. È molto conveniente coi tempi che corrono. Se per caso hai intenzione di andare al villaggio a spifferare tutto ti avverto che è inutile. La gente adesso non pensa che alla pelle. Il resto non la interessa.

Le si avvicina pregustando il momento che potrà abusare di quel corpo giovane, ma sa che gli conviene andarsene in fretta.

— Tornerò a trovarti e allora forse staremo un po' più insieme. Ricordati quello che t'ho detto però.

La giovane non ha la forza di muoversi o parlare, sopraffatta dal dolore per la perdita della madre.

— Ti ho riconosciuto, anche se è passato molto tempo.

È Jöns che parla. Uscito dal suo riparo ha sbarrato la strada al ladro sciacallo.

— Ti chiami Raval e frequentavi il collegio teologico di Roskilde. Sei un Doctor Mirabilis, Coelestis et Diabolicus. Non è così? Sei stato tu a convincere dieci anni fa il mio padrone che bisognava partecipare alla crociata in Terra Santa.

Chiude la porta con un calcio.

— Che c'è, stai male? Ora capisco il senso di questi dieci anni che fino adesso consideravo sprecati! Stavamo troppo bene, eravamo troppo superbi e soddisfatti, e il Signore ha voluto punire la nostra alterigia.

La rabbia a lungo repressa gli sta montando dentro come un torrente in piena. Sbatte il ladro contro la parete e lo afferra per la veste.

— E così ha inviato te, a infettare il mio padrone con il tuo veleno celestiale.

— Ero in buona fede.

— Ma ora ci hai ripensato, è vero? e sei diventato un ladro, eh! Un'occupazione molto più adatta e conveniente a questo mondo per i mascalzoni e i farabutti come te!

Lo ha scaraventato a terra, ha estratto il pugnale e lo minaccia la gola. L'urlo della ragazza sembra un punto esclamativo fatto apposta per le parole di Jöns.

— Dico bene, figliolo?

Jöns ha rinfoderato il pugnale. È stato forgiato per ben altri avversari.

— Non temere, non voglio la tua pelle. Ricordati però che se t'incontro ancora ti marchierò come si marchiano i furfanti del tuo genere. Ero venuto qui solo per riempire la mia borraccia.

Jöns ha lasciato la presa e fatto uscire l'uomo: la tempesta è passata. Ora si rinfresca il viso, come a lavar via anche le ultime tracce d'ira.

Parla alla ragazza.

— Mi chiamo Jöns, e sono un uomo piacevole e discorsivo, che non ha mai avuto se non pensieri gentili e non ha mai compiuto se non azioni nobili e generose.

La stringe a sé e le impone un bacio appassionato. Lei si divincola ma riesce a liberarsi solo quando lui glielo consente.

— Addio, fanciulla... avrei potuto violentarti, ma è un genere d'amore che non mi va, troppo faticoso tutto sommato.

Fa per andarsene, poi torna sui suoi passi.

— Ah, a proposito, io avrei bisogno di una cuoca... È vero che avevo una moglie ma ormai spero di esser diventato vedovo. Allora, vuoi rispondere sì o no? Visto che ti ho salvato da quel vigliacco potresti almeno mostrarmi un po' di gratitudine.

IX

I saltimbanchi su un palcoscenico improvvisato alla meglio stanno rappresentando la loro pantomima. È una di quelle storie di amori illeciti e mariti traditi scritta apposta per piacere ad un pubblico di bocca buona.

Il capocomico veste i panni del corteggiatore, Mia è la bella moglie corteggiata e Jof il marito tradito. I costumi chiarificano i rispettivi ruoli. Infatti il capocomico è vestito da gallo, e ha per copricapo una vistosa cresta colorata. Il marito invece indossa un bel paio di corna di stoffa. La bella ragazza balla sulla musica del flauto che il corteggiatore sta suonando per lei, lo stuzzica, lo provoca, lo invita, promette.

Il pubblico sulla piazza, fra porci e animali da cortile, ride e commenta.

— Guarda quello, ehi guarda!, quello con le corna è il marito!

Fra il pubblico si nota una coppia, lui è un uomo rude, grande e grosso come un armadio, con una pesante mazza sulla spalla. Lei è una donna attraente, e, al contrario di lui, non si sta annoiando. Sembra molto interessata al capocomico di cui cerca insistentemente lo sguardo per fargli l'occhiolino.

— E bravo il gallo! — urla qualcuno fra il pubblico.

— Prendila gallo, che aspetti? dai?

La donna fra il pubblico intanto ha approfittato della disattenzione del marito, gira dietro al palco e si avvicina al carro dei saltimbanchi.

— Quanto ti fai pregare... prova... forza... dai...

— Basta col piffero, piantala!

Il pubblico è stanco di questi amanti che non arrivano mai al sodo.

— Ma guarda che cretino... lui suona il piffero!!?

Le risate sono sempre più forti, come un fuoco che si autoalimenta, e sovrastano il flauto.

— Piantatela, buffoni? — sbotta indignato il capocomico.

Qualcuno tira un pomodoro che gli si spiaccia proprio sul naso, fra l'ilarità generale.

— Siccome nel primo atto io non ho nessuna parte, concedetemi o signori di ritirarmi.

Anche l'altro attore, quello che impersona il marito cornuto, non sa reprimere il riso.

— E tu che cos'hai da ridere, idiota?

Il capocomico esce di scena con un'grossa ferita nel suo orgoglio di artista.

I due attori rimasti sul palcoscenico non si sono persi d'animo. Hanno attaccato un duetto un po' strampalato con accompagnamento di lira e tamburino che tutto sommato non dispiace.

Le loro voci risuonano sguaiate e roche, e imitano a turno gli animali da cortile.

Lasciamoli cantare.

Ora la scena più interessante si svolge dietro il palco dove il capocomico sta struccandosi nel carro. Davanti ad uno specchio piuttosto approssimativo, sta pulendosi il viso e si liscia la barba stentata. Sembra un animale che si lecchi le ferite. La bella donna è poco distante, civettuola e provocante. Si china girandogli la schiena, per mettere meglio in evidenza le sue rotondità, e ne sorveglia le reazioni con la coda dell'occhio. Ecco, ora alza la gonna, casomai il messaggio non fosse abbastanza esplicito. Quindi stende una piccola tovaglia sull'erba, tira fuori da un fagotto un pollo e ne addenta sensuale una coscia.

Il capocomico le si avvicina. Le sue movenze sono ancora quelle del gallo.

Si inginocchia accanto a lei. Lei le offre il pollo, sorridente e allusiva. Lui le bacia la mano, poi risale coi baci lungo il braccio. Le mormora nell'orecchio qualche sconcezza. Lei ride senza imbarazzo. Bevono assieme dalla borraccia di pelle. L'uomo le sussurra altri lazzi, sempre più arditi. Ora lei si è alzata, gli tende la mano e, fissandolo con occhi da gatta in calore, lo invita dietro i cespugli.

X

*Dies irae, dies illae
solvat saeculum in favillae...*

Un'altro canto, tenebroso e disperato, ha sovrastato quello dei saltimbanchi. Alla testa della processione che avanza, alcuni monaci incappucciati avvolti nei fumi dell'incenso portano a spalle il pesante Cristo in legno del vicino santuario e altre sacre reliquie.

Dietro di loro una folla di persone che piangono, si lamentano, gridano il loro dolore.

Molte di loro si stanno flagellando a sangue. Altre non hanno bisogno di procurarsi la sofferenza con la frusta perché ci ha pensato la natura a farlo, creandoli storpi e deformi alla nascita o mutilandoli più tardi.

Al loro passaggio la gente del villaggio si inginocchia e prega. I soldati impugnano le spade come fossero dei crocifissi. Tutti sperano che un poco della clemenza divina conquistata a sì caro prezzo, possa rimbalzare anche su di loro.

Anche il cavaliere e lo scudiero assistono all'evento.

Vicino allo scudiero c'è la ragazza che lui aveva salvato dalla violenza del ladro di cadaveri. Gli sta incollata come quei cani senza padrone che si affezionano al primo che dà loro un boccone.

Il canto è cessato. Si odono solo pianti e lamenti.

Ora un predicatore si stacca dal gruppo e prende a parlare ai piedi della croce. La sua voce è un tuono. Il suo sguardo è un incendio che ti brucia dentro.

— Iddio ci ha puniti e noi periremo tutti, certo, periremo tutti appestati e così giustizia sarà fatta. Voi là in fondo che mi guardate come tanti buoi e voi che sedete laggiù soddisfatti e ben pasciuti come porci, vi rendete conto che questa può essere la vostra ultima ora? La Morte avanza, ecco, vedo il suo teschio dalle vuote occhiaie che vi giunge alle spalle e la sua falce che si leva lampeggia terribile al sole. Chi di voi essa colpirà per primo? Te forse con quello sguardo sperduto di cui il gelo della morte sembra già essersi impadronito per spegnerlo in una disperata agonia prima di sera.

Lo sguardo del predicatore s'è fermata su una giovane incinta, di certo vicina al parto.

— O tu donna, impudico scrigno di vita e di lussuria, tu che forse prima che sorga nuovamente il sole sarai ridotta a marcire.

Gli occhi del predicatore ora hanno puntato un altro bersaglio.

— O tu ancora che stai lì con sulla faccia quello stolido sorriso, oh-oh-oh-oh, che diverrà una tragica smorfia, non vi rendete conto, o disgraziati, che morirete? Se non sarà oggi sarà domani, o dopodomani, ma morirete tutti, perché ormai non c'è più salvezza, è la fine. Preparatevi! Avete sentito? Siete condannati! Condannati tutti!...

— Signore perdoni!!? — ripetono in coro i presenti.

— ... Condannati! Oh, Signore, abbi pietà di noi e della nostra miseria e non distogliere il Tuo sguardo da noi, ma abbi misericordia di noi nel nome Tuo, e nel nome del Tuo figliuolo Gesù Cristo.

*Dies irae, dies illae
solvat saeculum in favillae...*

Hanno ripreso cupamente a cantare. La fiumana dei flagellanti si rimette in movimento, fra pianti e lamenti.

È lo scudiero Jöns a rompere il silenzio quando il corteo è scomparso.

— Accidenti a tutte quelle chiacchiere. Non siamo più bambini. Non vorranno che li crediamo sul serio.

Antonius Block gli sorride enigmatico.

— Sì, vi beffate di me, signore. Ma permettetemi di dirvi che queste storie non hanno neanche una briciola di verità nelle loro parole.

— Già... — concorda il suo signore.

— Proprio così. E anche quelle fantasticherie sul Dio Padre, gli angeli, Gesù Cristo, lo Spirito Santo... le ho sempre ascoltate senza commuovermi troppo.

— Ehi!-. L'uomo grande e grosso con la pesante mazza, è sbucato da dietro una baracca e si rivolge a loro.

— Che cos'hai da gridare? — chiede lo scudiero.

— Io sono il fabbro Plog e tu lo scudiero Jöns...

— Può darsi.

— Dimmi, hai visto mia moglie?

— No, non l'ho vista. Ma se l'avessi vista e assomigliasse a te mi affrettarei a dimenticare di averla vista.

Plog è un po' confuso da quel ragionamento.

— E quindi non l'hai vista... — suggerisce incerto.

— Sarà fuggita.

— Sai qualcosa?

— So moltissimo, non di tua moglie però. Perché non vai a chiedere alla locanda?

XI

Il fumo che aleggia nella locanda non è quello delle fiamme degli inferi, ma, più prosaicamente, viene dallo spiedo su cui si sta rosolando il porco. Il grasso dell'animale cola scoppiettando sulle braci e prende fuoco mentre l'acre odore della carne arrostita impregna il locale e gli avventori.

Molti di loro hanno assistito alla violenta predica del flagellante e ora cercano conforto e calore nei boccali che vuotano di continuo. Sono mercanti, artigiani, contadini e soldati, per lo più venuti dai villaggi limitrofi.

Senza un attimo di tregua alcune donne scodellano abbondanti porzioni di una fumante zuppa di verza e la servono ai clienti.

Ad un tavolo, un grasso mercante tien banco con il racconto del suo ultimo viaggio.

— Sì, sì, è vero. Il contagio si va diffondendo su tutta la costa. I morti non si contano più. Normalmente di questa stagione si fanno grossi affari e invece quest'anno non ho venduto neanche uno spillo.

— Forse è giunta la fine del mondo. — dice la donna che lo ha appena servito, e si siede di fronte a lui. Le confidenze che sta per fare sono troppo importanti per farle in piedi.

— Certo che accadono cose orribili... — continua abbassando il tono della voce — ... pare che giù al villaggio... una donna abbia partorito una testa di lupo.

Il mercante riprende il suo resoconto.

— La gente è come pazza. Fuggono tutti al nord trascinandosi dietro la peste. Se è vero quello che dicono è meglio mandare al sole i propri affari e godersela fino a che si ha la forza di stare in piedi.

— Molti si sono purgati col fuoco – aggiunge in un soffio la donna – e ne sono morti, ma il prete dice che è molto meglio morire puri piuttosto che vivere preda di Satana.

— È la fine, ecco che cos'è. — sentenza senza mezzi termini il mercante – sì, lo sappiamo tutti quanti, ma nessuno ha il coraggio di dirlo forte. È la fine del mondo e la gente non ragiona più dal terrore.

— E tu non hai paura?

— Ho una paura del diavolo, io.

Si fanno in fretta il segno della croce.

— Eh, l'ultimo giorno è ormai vicino. — conclude un altro avventore – gli angeli si preparano a suonare il giudizio e noi renderemo conto dei nostri peccati.

A un tavolo poco distante, Raval il ladro cerca di vendere la sua mercanzia. Dietro a lui, Jof è alle prese con un cosciotto fumante.

— Non lo vuoi questo braccialetto? Te lo do per poco.

— Io non ho un soldo. — risponde il saltimbanco.

— È di argento... è roba fina.

— Oh lo vedo che è bello, ma purtroppo non ho un soldo.

Proprio in questo momento arriva Plog, il fabbro che cerca la moglie.

— Scusate. Nessuno di voi signori ha visto mia moglie?

— Perché, si è perduta? — chiede Jof.

— Pare che sia fuggita.

— Come, scappata?

— Sì, con un attore.

— Con un attore? Hum, se ha avuto tanto cattivo gusto è meglio che la lasci andare.

— Forse hai ragione. Ma naturalmente il mio primo pensiero è stato di picchiarla a morte.

— Uh, anche questo è giusto... ucciderla insomma, se capisco bene.

— E ucciderò anche quello schifoso buffone.

— Chi, l'attore?

— Sicuro, quello con cui è scappata.

— E perché mai?

— Ma di un po', non capisci mai?

— Oh, l'attore, capisco, certo... — concorda Jof — ... faresti benissimo. Ce ne sono tanti di attori che anche se uno di loro non ha fatto niente, dovresti ucciderlo soltanto perché è un attore.

— Ehi tu, perché menti in questo modo al fabbro? — interviene Raval che li stava ascoltando.

— Io, ma che dici?

— Anche tu sei un attore... — scandisce Raval che nel frattempo si è seduto al tavolo di Jof — ...e probabilmente la moglie di Plog è scappata con un tuo compagno.

— Ma davvero sei un attore anche tu? — chiede Plog rizzando le orecchie.

— Chi? Io? Un attore? ah-ah-ah... ma guarda che idea... ah-ah-ah...

— Se lo sei dovremo ucciderti. — continua Raval — È logico, no?

— Ah-ah-ah... lo sai che sei strano... ah-ah-ah...

— Come sei diventato pallido. Hai qualcosa da nascondere? — incalza il ladro.

— Ah, senti questa... ah-ah-ah... non lo trovi strano anche tu?

La risata del saltimbanco risuona falsa, sforzata. Da uno che per professione è abituato a fingere ci aspetteremmo di meglio.

— Va bene, non ho detto niente. — ritratta Jof.

— Forse dovremmo marcarti con questo coltello, come si usa fare coi buffoni del tuo stampo. Su, che ne hai fatto di mia moglie?

Con gesto repentino Raval pianta il coltello sul tavolo, fra le dita del saltimbanco. Nella locanda s'è fatto silenzio. L'attenzione di tutti è rivolta a loro tre.

— Non vorrete farmi del male... — dice Jof spaventato — ... e perché poi? Ho annoiato qualcuno oppure ho dato fastidio? Me ne vado subito, e, se volete, non metterò mai più piede qui dentro.

— Alzati, che tutti ti possano sentire... — comanda Raval — ... e parla più forte. Fa' una bella capriola così vedremo se sei un buon attore.

Il saltimbanco tremante si alza in piedi, è costretto a fare una capriola sul piccolo tavolo e rotola per terra.

— Avanti! Avanti! Che cos'hai fatto di mia moglie? — gli urla Plog, afferrandolo alla gola.

— No, no...

— Non crederai di cavartela così! Alzati e balla! — lo incalza Raval.

— No, non so ballare, non posso...

— E allora imita l'orso!

— Ma non ne sono capace, non so.

— Avanti, vediamo se è vero.

Ora Raval minaccia il saltimbanco con un tizzone ardente.

Jof, non ha scelta. Sale sul tavolo e saltella goffamente. Tutto il locale ride di lui. La gente scandisce il tempo battendo i boccali sui tavoli. Il vino e la birra hanno acceso gli animi. Il ritmo è sempre più serrato. Jof crolla esausto a terra, fra due maiali che s'aggirano in cerca di qualche avanzo.

— Torna sulla tavola! — urla Raval che gli è subito addosso.

— No, non posso, non ce la faccio più...

Raval gli rovescia in viso un boccale di birra, e il suo gesto raccoglie consensi unanimi.

Ma ecco, ha fatto il suo ingresso nella locanda lo scudiero Jöns.

Raval lo scorge e ha un attimo di esitazione.

Il saltimbanco è pronto ad approfittarne e sguscia veloce fuori dalla locanda, non prima però di essersi infilato in tasca il bracciale che poc'anzi aveva rifiutato di comprare. Jöns avanza diritto verso Raval.

— Ricordi cosa dissi che t'avrei fatto se t'avessi rivisto?

Lo afferra alla gola e lo blocca contro una parete.

— ... E io sono un uomo di parola!

Prima di finire la frase ha sguainato il coltello, con la velocità d'una lince artiglia la preda, le scava nel viso un lungo solco insanguinato.

XII

Il cavaliere indugia meditabondo accanto alla scacchiera, poco distante da Mia che gioca col il figlioletto.

Poi il suo sguardo si posa affettuoso sul bimbo.

— Come si chiama? — chiede il cavaliere.

— Mikael.

— Che età ha?

— Ha più di un anno ormai.

— A vederlo lo pensavo più grande.

— Davvero? No, no. È ancora piccolo, lui.

Il cavaliere lascia la scacchiera e si avvicina alla donna.

— Avete dato uno spettacolo, oggi, non è vero?

— Come mi avete trovato?

— Siete più graziosa così, priva di trucco, con questa gonna senza fronzoli.

— Credete? Sapete, Jonas Skat se n'è andato e ci ha lasciati soli. Siamo in un brutto guaio, purtroppo.

— Era vostro marito?

— Jonas? Ah-ah-ah... no, mio marito è un altro e si chiama Jof.

— Ah, scusate.

— Ora siamo rimasti lui e io, e dovremo rimetterci a fare i giochi di prestigio. È un lavoro così noioso.

— Ne fate anche voi?

— Naturalmente, si capisce. E Jof è proprio un bravissimo prestigiatore.

— E di Mikael che ne farete... un'acrobata?

— Jof lo spera tanto.

— E voi no?

— Chissà... potrebbe anche diventare un cavaliere.

— Non sarebbe un mestiere ugualmente divertente.

— Infatti non avete l'aria lieta.

— Infatti.

— Siete stanco?

— Sì.

— Perché?

— Ho un compagno molto sgradevole.

— Volete dire il vostro scudiero?

— No, no, non lui.

— E allora chi?

— Me stesso.

— Oh, sì, capisco...

— Capite?

— Sì, so come accadono queste cose, e spesso mi domando perché la gente appena ne ha la possibilità si tormenta; che ragione c'è?

S'odono i lamenti d'un uomo che s'avvicina.

— Mia!!! Ahi... ahi...

La donna corre incontro al marito, tutto pesto e dolorante.

— Jof... Jof... cos'è accaduto?

— Ahi... ahi...

— Jof... ma che cos'hai fatto? Che cosa t'è successo alla locanda? Su, avanti, vieni, vieni, mettiti a sedere, su. Oh, santo cielo. Oh. Aspetta. Aspetta, aspetta...

Ha preso un telo bagnato e gli rinfresca il viso, pulendolo dal sangue rappreso.

— Io te l'avevo detto di non andarci. E poi avrai bevuto, naturalmente.

— No, no. Ahi-ahi-ahi, non è vero, non ho bevuto neanche un goccio.

— E allora avrai parlato degli angeli e dei diavoli che ti ronzano attorno, e la gente non ama troppo chi ha troppe fantasie per la testa.

— No, non ho parlato né di angeli, né di diavoli.

— Allora avrai cominciato a cantare e a ballare. Tu non puoi smetterla neanche per un attimo di fare il buffone. Ma non capisci che gli altri invece alle volte si annoiano.

Il saltimbanco gioca il suo asso.

— Guarda... guarda qui... guarda cosa ti ho comprato.

Ha tirato fuori dalla tasca il bracciale d'argento.

— Oh... oh...

Mia lo ha già infilato e lo guarda estasiata, poi si rabbuia di colpo.

— Ma se non avevi un soldo.

— Uh... beh... io... io... io... l'ho comprato lo stesso.

Mia lo abbraccia affettuosamente.

— Oh, Jof!

— Povero me, sapessi quante ne ho prese.

— E perché non gliele hai restituite?

— Beh, veramente stavo lì lì per farlo, ma non ho voluto abbandonarmi a tanto. Però mi sono arrabbiato, sai? Ruggivo come un leone.

— E hanno avuto paura?

— No, si sono messi a ridere.

Anche Mikael lancia dei gridolini divertiti.

— Oh, Mikael... Mikael... Mikael...du-du-du-du-du...

— Senti come profuma di buono?

— E com'è bello toccarlo. È un ometto forte forte, lui. Un vero piccolo acrobata.

Il cavaliere è rimasto discretamente in disparte fino ad ora, poi la donna si ricorda di lui e fa le presentazioni.

— Questo qui è mio marito. Jof.

— Mio signore... buonasera.

— Siete fortunato ad avere un così bel bambino, dev'essere una grande gioia per voi.

— Oh, sì, lo è.

— Non abbiamo niente da offrire... — si scusa Jof.

— Grazie, non voglio niente.

— Ho appena colto delle fragole che sono una meraviglia. — interviene Mia — E poi ho anche un po' di latte, appena munto.

— Me lo hanno regalato. — aggiunge Jof con una punta di orgoglio.

— Se volesse accettare questa umile offerta ne saremmo molto onorati.

— Sedetevi, — lo prega Mia, che ha preso in braccio il bambino — io vado a prendere le fragole.

— Sedete. — lo prega Jof e accompagna l'invito con un gesto teatrale, quasi che invece di offrire un poco di spazio sull'erba avesse a disposizione la più preziosa delle poltrone.

— Dove andrete da qui? — si informa il cavaliere.

— A Elsinore, per la Sagra di Tutti i Santi.

— È un viaggio che vi sconsiglio.

— E perché mai, se posso chiedervelo?

— La peste si va diffondendo lungo tutta la costa. La Morte falcia gli uomini come grano maturo.

— Ahi-ahi-ahi, le cose si mettono proprio male direi.

— Perché non attraversate la foresta con me questa notte? Poi se vorrete potrete sostare un po' nel mio castello. Sarete più tranquilli.

In quel momento Mia è di ritorno con in mano due grosse ciotole. Una è colma di fragole, l'altra di latte fresco.

— Sono fragole selvatiche. Le ho colte lassù, sulle colline. Non ne avevo mai viste di così grosse. Sentite come profumano.

— Servo vostro, signore. — dice Jof passando al crociato la ciotola col latte.

— Vi ringrazio di cuore.

— Credo che la vostra proposta sia buona, ma devo pensarci un po'. — dice Jof.

— Sarebbe proprio bene attraversare la foresta in compagnia... — concorda Mia

— ...dicono che sia piena di gnomi, di fantasmi, di diavoli e di briganti.

— Sì, sì, l'ho già detto che è una buona idea ma ora che Jonas ci ha lasciati, devo considerare bene quello che faccio. Dopotutto adesso sono io il responsabile della compagnia.

— Dopotutto adesso sono io il responsabile della compagnia! Ah-ah-ah!

Lo scudiero Jöns è arrivato in questo preciso momento. Scende da cavallo assieme alla nuova compagna, la ragazza che ha strappato a Raval.

— Gradite delle fragole? — dice Mia porgendo loro la ciotola.

— Quell'uomo mi ha salvata la vita. — aggiunge Jof riconoscente.

— ...sedete con noi e stiamo lieti assieme.

— Lo scudiero Jöns ringrazia.

— Ah... com'è bello... — sospira Mia, sdraiandosi sull'erba.

— Sì, per un attimo.

— È giusto che sia così. — continua Mia — Tutti i giorni sono uguali, no? E non c'è niente di strano in questo. Certo, l'estate è migliore dell'inverno, d'estate non si ha freddo. Ma la primavera è la stagione migliore.

— Ho scritto una canzone sulla primavera. Volete sentirla? Vado a prendere la lira.

— No-no-no, non ora, Jof. E dopotutto può anche darsi che non la vogliano ascoltare.

— Al contrario, anch'io scrivo canzoni. — dice Jöns.

— Ecco, hai visto? — esulta Jof

— Ne ho composta una su di un salmone ribelle che comincia in questo modo... uhm...

Allo scudiero sembra di cogliere negli occhi del padrone un'espressione di disapprovazione.

— Va bene, non se ne fa niente. Quando l'arte mia non viene apprezzata, io non voglio imporla a nessuno. Sono molto delicato.

Jöns ha già preso la lira, e ne pizzica le corde traendone accordi velati di tristezza.

— Molte cose turbano gli animi. — dice il crociato.

— Comunque è meglio affrontarle in due. — replica Mia. — Voi non avete nessuno con cui vivere?

— L'avevo una volta.

— E ora che sta facendo?

— Non lo so.

— Che aria seria avete assunto. Era la vostra fidanzata?

— Eravamo appena sposati. La vita era un gioco che sembrava senza fine. Io scrivevo poesie sui suoi occhi, sul suo naso, sulle sue deliziose piccole orecchie. Al mattino andavamo a caccia assieme e la sera ballavamo e la casa era piena di gioia.

— Volete delle altre fragole? — cerca di consolarlo Mia.

— La fede è una pena così dolorosa. È come amare qualcuno che è lì fuori, al buio, e che non si mostra mai per quanto lo si invochi. Come tutto questo mi sembra irreale, ora che sono qui con voi e vostro marito. Tutto appare così diverso.

— Adesso non avete più l'aria seria.

— Lo ricorderò questo momento... il silenzio del crepuscolo... il profumo delle fragole... la ciotola del latte... i vostri volti su cui discende la sera... Mikael che dorme sul carro... Jof e la sua lira. Cercherò di ricordarmi quello che abbiamo detto, e porterò con me questo ricordo, delicatamente, come se fosse una coppa di latte appena munto che non si vuol versare. E sarà per me un conforto, qualcosa in cui credere.

XIII

Il crociato ha lasciato il gruppo ed è tornato accanto alla scacchiera.

— Ti stavo aspettando. — dice la Morte.

— Mi dispiace, sono stato trattenuto. Dato che ti ho svelato i miei piani batterò in ritirata. Avanti, tocca a te.

— Perché così soddisfatto?

— È il mio segreto.

- Va bene. Allora io ti soffio il cavallo, eh?
- Oh, niente di più giusto.
- Mi hai messo in trappola?
- Esattamente. Ci sei caduto in pieno. Ecco. Scacco al re.
- Perché ridi? — chiede la Morte.
- Non preoccupartene, salva il tuo re, piuttosto.
- Stai diventando arrogante.
- Questa partita mi diverte molto.
- Su, tocca a te. Cerca di fare presto, che ho fretta.
- Capisco che hai molte cose da fare, ma gli scacchi sono gli scacchi. È un gioco che richiede tempo.
- Davvero accompagnerai quei saltimbanchi nella foresta questa notte? Voglio dire... Jof e Mia e il loro figliolotto?
- Perché me lo chiedi?
- Per niente.

XIV

Il saltimbanco ha terminato di caricare il carro e ora sta attaccando il cavallo.

Anche il crociato è già montato a cavallo e s'aggira in cerca dello scudiero.

— Dov'è Jöns? — chiede — Dobbiamo partire.

— Ha detto che andava un momento alla locanda.

Proprio così. Lo scudiero ha pensato che un bicchiere di vino lo avrebbe aiutato a sopportare le fatiche del viaggio.

Ad un tavolo il fabbro ha l'aria molto sconsolata. Sta cercando conforto nei bicchieri che vuota senza sosta, uno dopo l'altro..

— Oh, Santo Cielo, ma quello è Plog il fabbro. — esclama Jöns.

— Sì, sono io. — risponde il fabbro con la voce impastata per l'alcool.

— Cosa fai da queste parti? — chiede Jöns sedendosi accanto a lui.

— Mi lamento che sono torturato come una lepre presa alla tagliola.

— Sempre per via della moglie?

— Non l'ho ancora ritrovata.

— Eh, purtroppo si è infelici con le donne e si è infelici senza, e quindi la cosa migliore sarebbe di ucciderle appena incomincia l'infelicità.

— Oh, le querele e le ciance delle donne...

— ... le urla e i pannolini degli infanti...

— ... unghie aguzze e lingue taglienti...

— ... la madre di tutti i diavoli per suocera...

— ... e quando hai voglia di fare un pisolino...

— ... ecco una triste melodia.

— ... fra lagrime e lamenti che sveglierebbero anche i morti...

— ... Perché non mi dai un bacio?...

— ... Perché non mi dici qualche cosa?

— ... Perché non mi ami più come il primo giorno?

— ... Non ti piace la mia camiciola nuova?

— ... Ecco, tu non fai che dormire e russare!

— Accidenti!

— Ma come accidenti? Tanto se n'è andata... Allegro!

Lo scudiero lo consola battendogli sulla spalla. Il fabbro è furibondo con la moglie e con l'attore che gliel'ha portata via. Medita atroci vendette.

— Li prenderò tutti e due per il naso con le tenaglie, li trascinerò nella polvere fino a che non imploreranno pietà, li metterò sull'incudine e li lavorerò come due ferri di cavallo!!!

Poi piange come un bambino.

— Ma che fai? Ricominci?

— Forse perché io l'amo.

— E il tuo sarebbe amore? Lascia che ti dica povero amore tenero e credulone che l'amore è fatto sostanzialmente di lussuria più lussuria, di inganni più inganni, di menzogne, sotterfugi e scempiaggini.

— Comunque fa male lo stesso.

— Oh, beh, naturalmente. L'amore è una faccenda molto dolorosa e alle volte sembra di doverne morire, ma poi invece passa.

— No. Il mio è di quello che non passa.

— Tutte storie, tutte storie. È estremamente raro che uno stupido come te muoia d'amore. Se tutto è imperfetto in questo imperfetto mondo l'amore invece è perfetto nella sua assoluta e squisita imperfezione.

— Tu sei un uomo felice perché sai parlare molto bene, e poi credi tutto quello che pensi e dici.

— Oh, e chi ti dice che ci creda? Mi piace dar consigli, ecco. E vuoi sapere perché? Perché sono una persona istruita.

Jöns ha finito di riempire la borraccia e si prepara ad andarsene.

— Senti. — lo ferma Plog — Non potrei venire con te? Sai, sono così solo e non oso ritornare a casa dove tutti riderebbero alle mie spalle.

— Va bene. Purché tu la pianti coi piagnistei. Su, avanti, andiamo.

Lo scudiero non vuol perder altro tempo ed esce.

— Jöns! — gli grida il fabbro che teme di restare di nuovo solo. Poi raccatta in fretta la sua pesante mazza, e si precipita fuori.

Ci manca poco che non si scontri col saltimbanco che poco prima voleva quasi uccidere. Ma ora il suo odio cammina per altre strade.

— Oh... fratello diletto... — lo saluta con fare amichevole.

— Attento Jöns!... — grida Jof diffidente -...quello è matto e vuol sempre menare le mani.

— Per il momento è innocuo. — lo tranquillizza Jöns.

— Mi dispiace se ti ho trattato male. Purtroppo è tutta colpa del mio caratteraccio. Qua la mano!

Il saltimbanco gliela porge riluttante.

— Uh! Oh! Uh!

Si lamenta perché ha scoperto che la stretta del fabbro è peggio di una tenaglia. Il vino ha reso l'omaccione particolarmente incline alle effusioni di amicizia, ne ha di certo compromesso il già carente intelletto ma non la forza.

— E ora lascia che ti stringa al cuore! — propone Plog.

— Va bene, va bene, più tardi. Adesso ho troppo da fare. Più tardi. Arrivederci.

Gli è bastata la stretta di mano.

La neoformata comitiva lascia il villaggio.

In testa è il cavaliere. Poi viene il carro degli attori. Da ultimi lo scudiero e la sua donna. Un poco staccato arranca il fabbro.

Una buona camminata lo aiuterà a smaltire la sbornia.

XV

La compagnia si è da poco inoltrata nella foresta quando sul sentiero davanti a loro sbucano due persone. Plog è il primo a riconoscerle.

— Ehi... cosa vedono i miei occhi? Chi sono quei due là in fondo che avanzano? Non si tratta forse della mia beneamata con quel dannato buffone?

Ha alzato la mazza pronto a colpire e corre minaccioso verso i due amanti.

— Aiuto! — grida il capocomico, e se la dà a gambe.

Il fabbro lo insegue cieco di rabbia.

— Aaaaaaahhhh! Ti ucciderò!

Dopo una lunga corsa fra gli alberi, i due si fronteggiano ansanti. Jonas il capocomico ha estratto un pugnale. Dicono che la miglior difesa sia l'attacco e Jonas aggredisce verbalmente il suo nemico.

— Sei tu lo sporco fabbro che ha osato insultare la mia adorata, la celestiale, mirabilissima Cunegonda?

— Che nome hai detto? — chiede divertito il fabbro.

— Cunegonda. Sei anche diventato sordo? — gli risponde con aria da gran signora la moglie.

— Cunegonda... oooh, quella è Lisa, Lisa la lercia, Lisa la svergognata, Lisa l'adultera, la spudorata!

— Oh, com'è volgare.

— Tanti nomi tu hai meritato, e sono anche pochi. Ne meriteresti di peggiori, lasciva baldracca!

— Oh, togliilo di mezzo! — ordina la donna al suo amante.

— Dannato figliolo – comincia Jonas – bastardo dei sette cani più rognosi del villaggio.

Il capocomico è visibilmente compiaciuto dell'abilità con cui infila le parole una dietro l'altra.

— Se io fossi nei tuoi luridi panni – continua – sarei preso da una tale estrema cocente vergogna che non esiterei un attimo a liberare il mondo della mia presenza odiosa.

— Attento a quello che dici, profumato.

Il povero fabbro ha sbagliato parola.

— Perdigiorno! — lo corregge Jöns.

— Perdigiorno... Sta attento o ti farò una cosa che ti porterà dritto all'inferno dove coi pidocchi della tua razza potrai divertirti a... a...

— A recitare monologhi. — suggerisce ancora lo scudiero. Quella schermaglia verbale fra un artista e un fabbro analfabeta è una lotta impari e Jöns aiuta il più debole.

— ... a recitar monologhi ai diavoli che ti rimesteranno notte e giorno col forcione!

— Bravo Plog. — si complimenta Jöns.

— Attento che non ti faccia uscire le budella dagli occhi e che poi non te ne faccia dono! — replica il capocomico.

— O che io non ti tagli le orecchie e te le faccia ingoiare impanate e fritte come due fiori di zucca. — è la risposta del fabbro.

Lo scudiero ride.

— Che c'è da ridere? Quelli fanno sul serio. — lo riprende preoccupato Jof.

— Mi fanno venire in mente quelle scimmie tanto simili all'uomo da essere stupide come lui. — risponde lo scudiero.

— Che vuoi dire?

— Oh... niente, niente.

La donna ha improvvisamente cambiato partito. Si avvicina al marito e gli fa le moine.

— Plog. Piccolo Plog adorato.

— Come?

— Mio piccolo Plog adorato, perdonami.

Lo scudiero conosce molto bene le donne.

— Vedrai che adesso si mette a piangere. — pronostica.

E puntualmente Lisa piange. Anche se, a dire il vero, non si vedono lacrime scendere sulle sue guance.

— Quante cose terribili mi hai detto... e pensare che quell'uomo mi ha ingannata, soltanto ingannata.

— Lo riconosco, Cunegonda.... — ammette il capocomico -...mi sono comportato come un vile.

— Ora lei gli parlerà dei suoi piatti preferiti. — prevede Jöns.

— Oh, tesoro mio. Appena a casa cuocerò per te bracioline di maiale con rape e marmellata di mirtilli. Vedrai come le gusterai. Oh, caro Plog.

— Sì, d'accordo... ma prima di tutto io devo ammazzare quel buffone! — dice deciso Plog.

— Hai ragione... — lo incita la moglie — avanti, ammazzalo subito, che cosa aspetti ancora? Non ho mai visto un essere più odioso.

— Perché mai o Signore creasti la donna? — commenta lo scudiero volgendo gli occhi al cielo.

— Che orrore! Barba falsa, denti falsi, sorrisi ingannatori, nient'altro che recitazione. Sì, uccidilo, non si merita altro.

— Mio caro Plog, — esordisce pacatamente il capocomico — se pensi che io voglia difendere questa mia povera realtà fisica ti sbagli di grosso. Uccidimi pure, mi renderai un servizio e già ti ringrazio.

— Cos'hai detto? — chiede sconcertato il povero Plog.

— L'attore commuove e confonde l'avversario. — sentenza Jöns — Ah, potenza dell'arte.

— Su, fa qualcosa invece di stare lì impalato. — interviene Lisa spronando il marito.

— Ma lui deve ribellarsi, — sbotta Plog — se no come faccio ad ucciderlo? Deve provocarmi in modo da imbestialirmi, come poco fa.

— Caro amico, — continua il capocomico che ha intravisto una via d'uscita — ora affonderò questa lama nel mio petto e la misera realtà di cui è fatto il mio corpo si trasformerà in un'altra realtà, quella assoluta e tangibile di un cadavere.

— No, beh, io non volevo che tu giungessi a questo.

— Addio dolce Cunegonda, addio amico Plog. Prega per me, talvolta.

Si apparta sotto una grossa quercia e si pianta teatralmente il coltello nel petto accasciandosi esanime. La scena risulta molto credibile ed efficace, d'altronde l'aveva provata molte volte. Nessuno ha udito il click della lama che rientrava nel manico.

— Oh, oh, Signore Iddio benedetto. Ma io non volevo che morisse. In fondo era anche simpatico. — Plog quasi piange.

— È morto. — diagnostica Jof — Terribilmente morto. Non ho mai visto un attore più morto di lui.

— Ah, cielo, è una faccenda che non va, anche se è stato lui a voler morire. — commenta Lisa.

— Oh, tu sei sempre così buona.

— Comunque ora hai di nuovo la tua Lisa accanto.

— Non sei soddisfatto? — chiede Jöns al fabbro.

— Amico mio, sai cosa ti dico? Che la vita alle volte è una vera pazzia!

— Ah, certo, hai ragione, ma tu non pensarci.

— Non pensarci... è presto detto.

XVI

Se ne sono andati tutti, e il capocomico cadavere è solo sotto la quercia.

— Ecco fatto. Sono un grande attore.

Si tira su a sedere e si toglie la barba finta.

— Adesso mi arrampicherò su di un albero e così almeno passerò la notte al sicuro.

Mentre dice queste parole da dietro un cespuglio è sbucata la Morte.

Jonas non l'ha vista. Sceglie un albero facile da scalare e si sistema su una biforcazione dei rami più grossi.

— Là. Domattina cercherò Jof e Mia, e assieme partiremo per la sagra di Elsinore. Meno male che è andata a finire bene.

Canticchia: Quand'ero giovanotto me n'andavo tutto solo...

Ode il rumore di una sega.

— Dei boscaioli? Accidenti, ma stanno tagliando proprio il mio albero! Ehi, voi, tagliaboschi, che state facendo al mio albero?

La Morte continua senza degnare Jonas di una parola.

— Non potreste almeno rispondere? La cortesia non costa niente. Ehi, ma che sei tu?

— Sto abbattendo il tuo albero. Non sai che la tua ora è giunta?

— No, aspetta, ti prego. Non è questo il modo.

— Ah, e che modi vorresti?

— Ah, beh, ecco, vedi... fra poco c'è lo spettacolo.

— Ma sarà sospeso. Per la morte dell'attore.

— Ma se ho un contratto...

— Annullato.

— Beh, sì, ma la famiglia, i bambini...

— Su, dovresti vergognarti, Skat.

— Sì, sì, sì, giusto, mi vergogno. E mi pento, mi pento. Ma... non c'è qualche scusa? Qualche particolare eccezione per gli attori?

— No, no, niente. Nessuna eccezione.

— Niente scappatoie? Nessun rimedio?

La Morte continua la suo opera fino a che il tronco crolla con uno schianto.

XVII

L'indomani la compagnia ha ripreso il cammino attraverso la foresta.

Procedono senza soste per tutto il giorno e al calare del buio si accampano in una piccola radura.

— Le nubi hanno lasciato libera la luna. — osserva cupo Plog.

— Molto bene. Così vedremo meglio la strada. — commenta freddamente Jöns.

— Non mi piace la luna stasera. — sospira Mia.

— Gli alberi sono immobili. — aggiunge Jof.

— Non c'è un filo di vento. — spiega lo scudiero che cerca di resistere alle suggestioni del luogo e dell'ora.

— Forse non è per questo. Dev'essere qualcos'altro.

— Non c'è un suono.

— Almeno si sentisse una volpe...

— ... o un gufo...

— ... o qualche voce umana... oltre le nostre.

Di lì a poco si ode un rumore di zoccoli, e quindi il nitrito d'un cavallo.

— Un carro!

Jöns s'è alzato rapidamente per andare a vedere.

Il carro scortato da un gruppo di soldati è bloccato a un piccolo guado e i soldati stanno cercando di disincagliarlo.

— Forza, oohh-forza, oohh-forza!

Senza esitare lo scudiero si unisce a loro per spingere il carro fuori dal guado.

— Dove state andando?

— A un'esecuzione.

— Ah, già, ho capito, la strega. Ma perché la bruciate così, di notte? La gente ha così poche distrazioni oggidì.

— Chi vuoi mai che venga a vederla? Solo a guardarla c'è rischio di cader preda del Demonio?

— In questo caso siete dei giovanotti coraggiosi.

— Eh, beh, ci hanno pagato bene e val la pena di rischiare.

Ora hanno rimesso in movimento in carro. Ripartono tutti assieme, sotto la pioggia battente.

XVIII

La piccola carovana ha raggiunto il luogo fissato per allestire il rogo. I soldati stanno ultimando i preparativi.

— Figliola, mi senti?

Il cavaliere sta interrogando la ragazza condannata.

— È vero che sei stata assieme al Diavolo?

— Perché me lo chiedi?

— Non è solo per curiosità. Ho le mie buone ragioni. Voglio incontrarlo anch'io.

— Perché?

— Voglio domandargli di Dio. Lui sicuramente deve saperne più di ogni altro.

— Puoi incontrarlo quando vuoi.

— Anche ora?

— Sì, se fai quello che ti dico io. Guardami fisso negli occhi. Guarda. Guarda bene. Non lo vedi?

— Vedo solo il tuo disperato terrore, e nient'altro. Ecco ciò che vedo.

— Davvero non vedi altro? Niente altro?

— No.

— Forse sarà dietro le tue spalle.

— No. Non c'è nessuno.

— Ma io so che è qui accanto. Basta che io allunghi una mano per incontrare la sua. Anche adesso è qui, e mi difenderà dal fuoco.

— Lo ha detto lui?

— Lo so.

— Te lo ha detto lui?

— Su guarda, guardami negli occhi. Lo vedrai anche tu se guardi bene. I preti lo hanno visto subito il Demonio. E anche i soldati. E ne hanno tanta paura che non osano neanche toccarmi.

Una guardia sale sul carro e la libera dalle catene. Sta per portarla sul rogo.

— Perché le avete rotto i polsi?

— Non siamo stati noi. — si difende il soldato.

— E chi?

— Chiedetelo a quel monaco.

Il cavaliere si dirige verso la figura incappucciata.

— Che cosa le avete fatto?

Il monaco lentamente si volge verso il cavaliere. È la Morte.

— Perché non la smetti di fare domande? — mormora.

— No, non la smetterò.

— Tanto nessuno ti risponde.

Hanno acceso un fuoco. Non è ancora il grande rogo finale. I lividi bagliori della fiamma guizzano sui visi spettrali dei soldati e della condannata.

Ora la condannata viene legata su una lunga scala che sarà sistemata proprio al centro della catasta di legna.

— Per un attimo ho pensato di uccidere i soldati. — mormora Jöns al suo padrone

— Ma a che sarebbe servito? Tanto è già agonizzante.

— Vi ho detto di non avvicinarvi! — grida una guardia — Finirete dannati anche voi.

Cavaliere e scudiero, ignorando l'ordine del soldato, seguono da vicino gli ultimi momenti di vita della ragazza. Lo scudiero si china su di lei e le versa un po' d'acqua fra labbra. Il cavaliere le fa scivolare in bocca una pasticca molle che ha portato dall'oriente.

— Prendi questo. Ti allevierà la pena.

Ecco.

I soldati sono venuti a prenderla. Issano la scala sul rogo. Appiccano il fuoco alla catasta di legna.

— Che cosa vede? Questo vorrei sapere. — domanda lo scudiero Jöns.

— Ormai non vede più. — risponde il cavaliere.

— Non avete risposto alla mia domanda. Chi veglia su di lei? Gli angeli, o Dio, o Satana, oppure... oppure il Nulla. Il Nulla, ve lo dico io!

— No, no, non può essere.

— Guardate i suoi occhi. — continua lo scudiero — La sua torpida coscienza si sta accorgendo del Nulla... del Nulla che ormai la sommerge.

— No!

— E noi siamo qui incapaci di fare qualcosa, perché vediamo ciò che vede lei e il nostro terrore è uguale al suo. E nessuno l'aiuta. No, non posso guardarla.

XIX

In lontananza s'ode il canto d'un gufo, mentre le fiamme crepitano vivaci. Ma non sono le fiamme del rogo. Quelle si sono ormai esaurite da diverse ore. È solo Jöns che prepara la colazione. Accanto a lui, Mia canta una ninnananna al piccolo Mikael.

*C'è un usignolo su un ramo d'acacia
che canta alla luna d'estate...*

Poco più in là, il crociato davanti alla scacchiera studia la prossima mossa.

— Tra poco farà giorno, eppure il caldo è ancora come un'umida coltre.

— Ho tanta paura. — piagnucola Lisa.

— Sentiamo che deve accadere qualcosa ma non sappiamo cosa.

— Forse è la fine, il nostro ultimo giorno.

S'ode un lamento, un urlo che proviene dal fitto della foresta.

— Aaaaah! Aaaaah! Per carità di Dio, datemi un po' d'acqua! Ho la peste.

È Raval che si trascina a fatica verso di loro.

— Non avvicinarti!. Resta dietro quel tronco! — lo ammonisce deciso Jöns.

— No, no. Ho paura. Ho paura di morire! Non voglio morire! Non voglio! Non voglio! Perché non avete pietà di me? Datemi un po' d'acqua. Aiutatemi! Non lasciatemi morire!

La donna dello scudiero si alza impietosita e fa per portargli dell'acqua, ma lo scudiero la blocca.

— No. Non serve a niente. Ormai non serve a niente. Tutta l'acqua di un fiume non basterebbe a dissetarlo.

— Non voglio... non voglio... sto per morire... aiutatemi! Aiutatemi! Che cosa accadrà di me? Ditemi qualcosa, confortatemi! Abbiate un po' di misericordia... non vedete che muoio? Abbiate pietà. Datemi un po' d'acqua...

— Oh Signore...

— Non si può fare niente. Adesso tutto sarebbe inutile. Nessuno riuscirà più a confortarlo.

— Aiutatemi! — urla Raval, ma il suo grido è più fioco.

— Cerca di non sentirlo.

— Aiutatemi! Aaaaah! Aaaaah!

Raval è morto.

Accanto al crociato è comparsa la Morte.

— Allora... vogliamo finire la nostra partita? — chiede la Morte.

— Tocca a te. — risponde il crociato.

La Morte sorride soddisfatta.

— Ora ti soffio la regina. — dice la Morte.

— Non me n'ero accorto. — replica abulico il cavaliere.

Il saltimbanco sta osservando la scena.

— Mia! Vedo una cosa terribile, una cosa che non so come dirti.

- E che cos'è?
- Il cavaliere è laggiù che gioca a scacchi.
- Lo vedo anch'io, e non capisco che cosa ci sia di tanto terribile.
- Ma non vedi con chi gioca?
- Sta divertendosi da solo. Ma perché mi spaventi così?
- No, no, no, non è vero che è solo.
- E con chi è?
- Con la Morte. Gioca a scacchi con la Morte in persona.
- Non devi dire queste cose.
- Dobbiamo cercare di andarcene.
- E come possiamo fare?
- Bisogna tentare comunque. Sono così immersi nel gioco che forse non se ne

accorgono.

Mia e Jof raccolgono le loro cose, mettono sul carro il figlioletto Mikael e salgono anch'essi in gran fretta. Si allontanano furtivi, sperando che la Morte non se ne accorga.

— Tocca a te, Antonius Block. Hai perso interesse alla partita? — chiede la Morte.

- Perso interesse? Per niente.
- Ti vedo preoccupato. Di che si tratta?
- Niente ti sfugge, vero?
- Niente mi sfugge. Allora... cos'è che ti tormenta?
- È vero, sono preoccupato.
- Hai paura?

Con un movimento maldestro il cavaliere rovescia la scacchiera. Forse sta creando un diversivo per coprire la fuga dei saltimbanchi.

— Scusa. Questo mantello è così ingombrante.

— Non preoccuparti. — lo tranquillizza la Morte. — Ricordo benissimo dove stavamo... — rimettono a posto i pezzi -...e ti devo dare una notizia interessante.

- E cioè?
- Che ho vinto! Ti do scacco matto.
- È vero.
- Ti è stato d'aiuto questo rinvio?
- Ah, sì, certo.

— Ne sono lieto. E adesso ti lascio. Quando ci rincontreremo sarà giunta l'ultima ora. Per te e i tuoi compagni di viaggio.

- E tu ci svelerai i tuoi segreti?
- Io non ho alcun segreto da svelare.
- Allora non sai niente?
- Non mi serve sapere.

XX

Jof incita il vecchio cavallo. S'è levato un vento molto forte che piega i rami degli alberi, e ulula come un branco di lupi.

Mia stringe a sé il figlioletto.

— Guarda che strana luce là in fondo. — dice preoccupata.

— Al sorgere del sole ci sarà un temporale. — risponde il marito.

— È qualcosa d'altro, qualcosa di terribile. Non senti l'urlo della foresta?

— Dev'essere la pioggia.

— No, non è la pioggia. No. Ci ha visti e ci segue. Si dirige verso di noi e ci raggiunge.

Poco dopo un'acqua gelida sferza i loro visi e penetra fin nelle ossa.

— Va dentro, Mia. Fa presto, va.

Si rifugiano tutti dentro al carro, abbracciati l'un l'altro per scaldarsi e infondersi un poco di coraggio.

— È l'Angelo dell'abisso che passa su di noi, sì, è l'Angelo dell'abisso, e le sue ali sono nere e immense.

— Senti come è freddo il vento?

XXI

Anche il cavaliere e i suoi compagni stanno lottando contro la furia degli elementi, mentre salgono sul crinale che porta al castello.

Sotto di loro il mare spumeggiante si frange sugli scogli, ma lassù il rumore delle onde arriva molto attenuato.

Ora salgono la scala in pietra che conduce a una porticina incassata nella roccia. Alla luce delle torce, il cavaliere li guida oltre lo stretto ponte levatoio, attraverso un dedalo di sale, corridoi, stretti passaggi, fino al cuore della sua casa.

Una donna sta alimentando il camino con grossi ceppi.

— Gente tornata dalla crociata mi aveva detto che stavi arrivando. Io sola ti ho atteso qui. Gli altri hanno avuto paura della peste. Dimmi, non mi riconosci più forse?

La donna e il cavaliere si fissano in silenzio. Poi la donna riprende a parlare.

— Anche tu sei mutato però. Ma ora vedo che sei proprio tu. Nel fondo delle tue pupille, celato nelle pieghe del tuo volto, turbato, c'è ancora il ragazzo che se ne andò di qui tanti anni fa.

— Sono tornato, e sono un po' stanco.

— Sei pentito di ciò che hai fatto?

— No. Non lo sono affatto. Sono solo un po' stanco.

— Me ne sono accorta.

— Questi qui sono i miei amici.

— Digli di entrare. È giusto l'ora della colazione.

XXII

Sono tutti seduti intorno alla tavola sobriamente imbandita.

In silenzio ascoltano la donna che legge:

— Quando l'agnello aperse il settimo sigillo, nel cielo si fe' un silenzio di circa mezz'ora e vidi i sette angeli che stavano dinanzi a Dio e furono date loro sette trombe. Poi un altro angelo si fermò davanti all'altare con un turibolo e gli fu data gran quantità d'incenso.

S'odono tre violenti colpi. Qualcuno ha bussato alla porta.

Jöns lo scudiero si alza e va a vedere.

— E allora il primo angelo die' fiato alla tromba e ne venne grandine e fuoco misto a sangue, e così furono gettati sovra la terra, e la terza parte della terra fu arsa, e la terza parte degli alberi fu arsa, e fu arsa l'erba verdeggiante. E quindi il secondo angelo die' fiato alla tromba e una specie di grande montagna di fuoco ardente fu gettata in fondo al mare e la terza parte del mare diventò sale.

Jöns è tornato. Solo.

— C'era qualcuno?

— No, signore. Nessuno.

— E anche il terzo angelo die' fiato alla sua tromba, e dall'alto del cielo cadde una stella grande, ardente come fiaccola. La stella si chiamava... si chiamava Assenzio.

Nella stanza è entrata la Morte.

Tutti i presenti si sono girati verso di lei.

— Buongiorno, nobile signore. — la saluta il crociato.

Poi, a turno, anche gli altri porgono il loro saluto.

— Io sono Karin, la moglie del cavaliere e vi do il benvenuto nella mia casa.

— Il mio mestiere è quello del fabbro e devo dire che mi arrangio bene nel mio lavoro. Questa è mia moglie Lisa. Saluta il nobile signore, avanti. Qualche volta non è facile andarci d'accordo e abbiamo avuto i nostri litigi, ma non peggio di quanto capita a tutte le coppie.

Il cavaliere ha giunto le mani e sta pregando in ginocchio.

— Dall'oscurità che tutti ci attornia, mi rivolgo a Te, o Signore Iddio, abbi misericordia, ché siamo inetti e sgomenti e ignari.

È lo scudiero che risponde alla sua preghiera.

— Nell'oscurità in cui dite che siamo avvolti, e probabilmente è proprio così, non c'è nessuno che ascolti i vostri lamenti o lenisca le vostre sofferenze. Asciugatevi le lacrime e specchiatevi nella vostra indifferenza.

Il cavaliere continua la sua preghiera.

— Dio, Tu che in qualche luogo esisti, che devi certamente esistere, abbi misericordia di noi.

Ancora una volta gli risponde lo scudiero Jöns.

— Forse avrei potuto liberarmi da quest'angoscia dell'eternità, che vi tormenta, ma ormai è troppo tardi per insegnarvi la gioia smisurata di una mano che si muove o di un cuore che pulsa.

— Silenzio... Silenzio... — mormora stancamente la moglie del cavaliere.

— Sì, farò silenzio, ma mi ribello.

La ragazza dello scudiero ora s'è inginocchiata. Un'ombra le ha coperto il giovane viso.

— L'ora è venuta.

XXIII

È tutto passato.

Fuori è tornato a splendere il sole e gli uccelli cantano di nuovo.

— Jof! Jof!

È Mia che sveglia il marito per farlo partecipe del cambiamento. I tre escono dal carro, sorridenti. Anche il mare è ora una distesa liscia e silenziosa.

— Mia! Li vedo, Mia! Laggiù, contro quelle nuvole scure. Sono tutti insieme, il fabbro e Lisa, il cavaliere e Raval, e Jöns, e Skat e la Morte austera li invita a danzare. Vuole che si tengano per mano, e che danzino in una lunga fila. In testa a tutti è la Morte, con la falce e la clessidra. E Skat, ah-ah, è l'ultimo, e ha la lira sotto il braccio. Danzano solenni, allontanandosi lentamente nel chiarore dell'alba verso un altro mondo ignoto, mentre la pioggia lava quieta i loro volti e terge le loro guance dal sale delle lacrime.

Mia scuote la testa sorridendo e stringendo a sé il piccolo Mikael.

— Ah, tu, sempre con i tuoi sogni e le tue visioni.

C'è ancora molta strada da fare e il sole è già alto.

Jof e Mia si sono messi in cammino.

Appendice

Delos 64... caselle Scacchi e fantascienza

di Luigi Pachi

marzo 2001

*All'amico Angelo De Ceglie
che fece della fantascienza e del gioco degli scacchi
parte fondamentale della sua vita,
pur perdendo troppo presto la partita più importante...*

Affrontiamo un argomento generalmente poco trattato dalla critica specializzata. Si tratta di un filone non molto conosciuto, che ha comunque a suo attivo alcune “perle” nel campo della narrativa. Parlo dei *fantascacchi*, quell’insieme di racconti e talvolta romanzi, nei quali il *nobil giuoco* svolge parte importante.

Sottolineo che questo mio breve lavoro non si prefigge assolutamente di definirsi una “storia completa dei fantascacchi”, ma piuttosto traccia a grandi linee un tragitto che si accosta ad altri brevi scritti fantascacchistici, apparsi nel corso di molti anni di critica e saggistica. Una rassegna che non può avere per forza di cose pretese di completezza, ma che dipinge un quadro senz’altro significativo dei più importanti contributi alla “fantascienza scacchistica”.

Per la stesura di questo articolo mi avvarrò, in alcune sue parti, della serie di articoli curati dal sottoscritto per la rivista bimestrale di comunicazione scacchista degli anni Settanta *L’Arcimatto*, diretta da Maurizio Mascheroni (oggi curatore di uno dei maggiori siti sugli scacchi, www.maskeret.com). È evidente, in tutta onestà, che il gioco degli scacchi non ha un vero debito verso la fantascienza, ma risulta tuttavia vero che spesso il nostro genere letterario preferito è stato affascinato da questo gioco non poche volte.

Per un giusto approccio credo sia necessario suddividere il discorso in tre parti ben distinte:

- 1) Romanzi nei quali la trama è generalmente imperniata sul gioco degli scacchi.
- 2) Racconti nei quali gli scacchi rappresentano la parte predominante del testo.
- 3) Romanzi e racconti nei quali il nobil giuoco svolge un ruolo secondario, in taluni casi minimo, seppur presente e simbolicamente valido.

I romanzi scacchistici

Andiamo con ordine e partiamo dal primo punto. Considererò, esemplificando, soltanto due famosi titoli, entrambi diversi sia per significato che per trama, ma legati da un comune denominatore: il gioco degli scacchi.

Sul numero 224 di *Galassia*, curata da Gianni Montanari, viene pubblicato *Pianeta Morphy*, il cui autore è lo scrittore, curatore e scacchista rumeno Adrian Rogoz. Divenuto nel 1955 direttore di *Colectia Povestiri Stiintifico-Fantastice* (rivista di divulgazione scientifica), lo ricordiamo per il suo enorme e problematico romanzo *Omul si Naluca* (“L’uomo e il fantasma”), nonché per la sua vasta produzione di racconti e romanzi brevi.

Nell’introduzione a *Pianeta Morphy*, Montanari conclude dicendo: «Controllate anche la vostra conoscenza degli scacchi, visto che ci siete, e fate tesoro delle note inserite da Lino Aldani o dall’autore. Potrebbe servire magari a farvi innamorare degli scacchi, se già non li conoscete». Ed effettivamente queste parole hanno del profetico, almeno per quanto mi riguarda. Si narra la storia di Dav Bogar, grande giocatore di scacchi, forse il più grande, che vive gran parte della sua vita sulle astronavi. Per lui gli scacchi non sono semplicemente un gioco, ed il confronto con una abilità superiore od almeno pari alla sua diventa l’unico mezzo per verificare la sua esistenza. Questa bravura nel nobile giuoco induce Dav a dubitare persino della sua umanità, mentre la propria ostinata ragione di vita è trovare un avversario come solo lui desidera. Il nostro personaggio non può far altro che ricercare questo sfidante sul Pianeta Morphy, il mondo che ospiterebbe l’ultima creazione scacchistica del più grande giocatore mai esistito.

La prima partita che l’eroe rogoziano affronta è contro Varalainis, che si conclude dopo quattro ore di gioco con una patta; qui si scopre che il grande Dav, pur giocando benissimo, non conosce il significato di “Siciliana”, “Gambetto di Re”, ecc.

Poteva capire che certe aperture o gambiti portassero il nome dei campioni dei vecchi tempi, iniziatori di quelle configurazioni, anche se egli le aveva adottate infinite volte senza conoscerne il nome. Ma che una partita si chiamasse Spagnola, Indiana Est, Siciliana, era veramente assurdo. Nella mente di Dav non esistevano varianti in senso convenzionale. Era quella la più terribile scoperta alla quale era arrivato studiando il volume avuto da Mer Hlavon. Gli scacchisti del passato uccidevano il gioco tagliuzzandolo in una infinità di sequenze, slegate fra loro, oppure affiancate in modo accidentale ed arbitrario. Forse soltanto alcuni strani giocatori come Morphy, Alechin, oppure Aruaria avevano visto sulla tavola delle sessantaquattro caselle qualcosa che andava ben oltre le ordinatissime sequenze di sobrie e austere strutture.

Dav è convinto di soffrire di una malattia camuffata sotto l’etichetta dell’invincibilità. Da qui nasce la sua ricerca di un essere che possieda un intelletto maggiore del suo, per poter essere battuto e liberarsi di questo complesso, perché di complesso si tratta. Esaminiamo due frasi, con relative note, del libro in questione:

«Sei un integralista nato», aveva commentato Dav usando l'espressione del celebre quadro R.R.¹⁶

... Trentottesima mossa giocata da Kim Kerim contro MS-8.¹⁷

È riscontrabile in questi due stralci più di quanto non sembri: innanzitutto è in evidenza la preparazione di base, teorica e tecnica di Rogoz, grazie alla quale rimane sempre all'altezza dell'opera dal punto di vista meramente scacchistico. Inoltre il gioco degli scacchi risulta diffuso in tutte le parti dell'Universo – elemento, questo, che si riaffaccerà spesso nella trama di opere fantascientifiche – e ancora, notiamo che anche su altri mondi l'essere umano costruisce macchine per giocare a scacchi e con le quali si scontra, sperimentando fino a che punto il cervello riesce ad arrivare, rapportato all'intelligenza del computer.

Una nota interessante da fare sull'argomento riguarda proprio il rapporto fra scacchi e computer che abbiamo vissuto nel corso degli anni. Oggi qualsiasi PC dispone di programmi di ottima fattura ed è possibile giocare anche direttamente da Internet. Molti di questi programmi hanno vinto tornei ufficiali e continuano ad esistere campionati per elaboratori che apprendono dai propri errori. Dallo studio di programmi per giocare di scacchi si è sviluppata nel tempo quella branca dell'informatica oggi all'avanguardia che è l'intelligenza artificiale.

Su quest'ultimo punto molti sono gli autori che hanno suggerito ed espresso un loro parere in chiave narrativa, e di ciò avremo modo di riparlare in seguito.

Dav finalmente perde. Perde contro una macchina ideata dal solito Kim Kerim. Il personaggio di Rogoz aveva giocato con parecchi automi, ma mai contro una macchina che sfruttava l'energia psichica di uomini che venivano successivamente distrutti e consumati da essa. La prima partita che gioca ha dell'inverosimile. La prima mossa della macchina è 1. a3 (mossa rinunciataria che consente all'avversario di conquistare il centro della scacchiera), 1... e5 (risposta di Dav alla, secondo lui, provocazione della Macchina); 2. c4, Cc6 ("variante chiusa" di Dav grazie alla quale intende ridurre al minimo l'effetto della mossa iniziale della macchina).

In questa partita, delle venti previste, il personaggio di Rogoz comincia a pensare più di trenta secondi per mossa, cosa mai accadutagli: «sentiva di avere a che fare con qualcosa più forte di lui». E infatti la macchina lo batte in sole venti sei mosse! Segue un matto in ventinove mosse. Qui Dav si arrende con serenità pur non essendo del tutto convinto di essere stato sconfitto, in quanto non sa se ha giocato con un cervello umano o con un mostro di latta. Sul finire si ha un grandissimo scontro tra Dav e Kim

¹⁶ Il quadro R.R. presenta l'evoluzione degli stili scacchistici lungo una spirale che ha come colonna portante il gioco integrale, esaltato da campioni come Morphy, Lasker, Alechin, Botvinnik, Spasskij, Fisher e come ali a sinistra i concetti di alcuni combinativi quali Anderssen, Cigorin, Euwe, Keres, Tal, mentre a destra si articolano le concezioni di posizionali come Philidor, Steinitz, Capablanca, Smislow, Petrosian. Per i dettagli vedi Cronache degli Scacchi – per altro fantasiose – di Em. Reicher, nella collezione fantascientifica n. 464, apparse nel diciassettesimo anno dell'era cosmica, Bucarest, Terra. (N.d.A.)

¹⁷ L'ottava macchina costruita da Kim Kerim per giocare a scacchi. (N.d.A.)

Kerim che prosegue tra varianti e sacrifici. Questo finale, però, come del resto il finale del romanzo, ve lo lascio coperto di mistero, nella speranza che le parole introduttive di Gianni Montanari abbiano ancora successo, tra altri appassionati di fantascienza.

La scacchiera del grande maestro John Brunner (*Urania* 779) si può a buon diritto definire uno dei più insoliti, intelligenti e perfetti “congegni” che la narrativa fantascientifica abbia mai prodotto. All’aeroporto di Vados arriva dagli Stati Uniti un famoso “esperto” di urbanistica che ha avuto dal governo locale l’incarico di rimettere ordine nella modernissima città, già caotica. Ma fin dal controllo doganale Boyd Haklyut si accorge che il suo lavoro sarà più difficile del previsto. E comincia qui per lui un’attesa snervante, incomprensibile. Perché lo fanno aspettare? E chi lo fa aspettare? In una progressione di delitti, suicidi, incarcerazioni, duelli, sommosse, Boyd finisce per convincersi che nella metropoli è in corso un violento ed occulto gioco di potere, in cui egli non è altro che una semplice pedina. Nel senso letterale della parola: infatti l’intreccio del romanzo corrisponde mossa per mossa, personaggio per personaggio, ad una celebre partita a scacchi giocata nel 1892 tra i campioni Steinitz e Cigorin.

È con questa pimpante introduzione che la Mondadori ha pubblicato l’ottimo libro di Brunner, che per altro non esplicita quel famoso “mossa per mossa” tanto reclamizzato. Per vari mesi centinaia di scacchisti hanno tentato di dare riferimento alla partita descritta da Brunner, cercando di vincere un ambito premio messo in palio dalla rivista scacchistica *L’Arcimatto*. Purtroppo mai nessuno è riuscito a scovare tutti i riferimenti alle mosse... e ciò ha lasciato molto perplessi sulla traduzione del testo originale. In verità il romanzo/partita non può essere riprodotto sulla scacchiera in quanto *Urania* ha apportato molti tagli e la traduzione non è completa. Il lavoro di Brunner in Italia ha subito omissioni in diversi passi importanti, tra cui la spiegazione riferita alla diciannovesima mossa del bianco, oppure all’erronea indicazione di Guzman, quale Pedone del Re Nero, che è invece Guyiran (mancante completamente nell’edizione italiana). L’intera partita è invece possibile ricostruirla sul testo originale. In Italia questo esercizio è stato fatto parecchi anni fa soltanto da Eugenio Ragone, grande esperto appassionato di fantascienza, nonché maestro di scacchi e *toastmaster* di innumerevoli Italcon. Ma a parte questo disguido non certo da poco sulle traduzioni tagliate di *Urania*, vecchio problema di sempre sui testi degli anni passati, vediamo come la rivista di fantascienza di Mondadori riesce a interessare il lettore a questo machiavellico romanzo che Brunner deve aver scritto grazie ad un colpo di genio: le persone, i luoghi e le cose descritte in *The Square of the City*, sono naturalmente immaginari. Le tecniche secondo le quali gli “scacchi” umani verrebbero manovrati, come appare dal racconto, non sono, purtroppo, del tutto immaginari. Certo oggi non esistono più come il libro le descrive. Ciò nonostante le troviamo adombrate nei metodi della pubblicità moderna, che sempre più spesso vengono applicati anche alla politica.

La partita a scacchi in sé non è affatto immaginaria. È, come precedentemente anticipato, la Steinitz-Cigorin, giocata all’Avana nel 1892. Ogni mossa del gioco ha una controparte nell’azione del racconto, anche se l’arrocco è soltanto sottinteso. Gli

individui corrispondenti ai pezzi hanno poteri più o meno commisurati a quelli delle pedine e dei pezzi che rappresentano. Naturalmente, poiché nessuno dei “pezzi” è conscio di venire mosso (compreso il narratore Hakluyt) nella storia sono inclusi molti eventi che non hanno un corrispettivo diretto nelle mosse della partita originale. Vale a dire difesa di un pezzo da parte di un altro dello stesso colore, minaccia di uno o più pezzi da parte di un pezzo dell’altro colore, minacce dirette e materiale presa dei pezzi; tutto è rappresentato nel modo più aderente possibile durante lo svolgimento dell’azione. La partita risulta più corta di tre mosse, causa la mancata uccisione di Boyd Hakluyt da parte di Maria Posador e la scoperta della verità di Hakluyt.

Abbiamo così esaminato un paio di esempi di romanzi imperniati totalmente sugli scacchi. In entrambi i casi giungiamo ad un unico risultato: siano essi scritti da giocatori professionisti – ricchi di conoscenza, a livello teorico – siano essi prodotti da scrittori di fantascienza “puri”, la scorrevolezza, lo stilo, il *pathos* e tutte le doti più importanti per rendere esaltante la lettura, sono presenti nei testi e nulla hanno da invidiare alle tante opere fantascientifiche in cui le tematiche toccano altri argomenti.

Gli scacchi rappresentano, dunque, un goloso espediente allegorico e didascalico per tessere la trama di un intero romanzo e mettere in evidenza l’intelligenza tecnica e stilistica dell’autore.

Racconti di fantascacchi

Se, in un certo qual senso, le opere lunghe sono effettivamente poche, il terreno del racconto fantascacchistico è decisamente più fertile. È noto, infatti, che il panorama del breve scritto ha molti esempi e riferimenti. In queste opere tanti autori hanno usufruito del gioco scacchistico per costruire il fulcro dei propri lavori. Alcuni, come vedremo, hanno presentato gli scacchi come simbolo metaforico, altri come paragone profondamente psicologico ed emotivo.

Un autore che ha voluto proporre racconti fantascientifici usufruendo delle sessantaquattro caselle, dando al lettore ambientazioni ed atmosfere antitetiche è Fritz Leiber. *Incubo a 64 caselle* e *I sogni di Albert Moreland*, differiscono in maniera netta fra loro, mostrando arguzia ed intelligenza, ma in modi del tutto imparagonabili. Il primo racconto citato, *Incubo a 64 caselle*, occupa il posto d’onore sul numero 1 della rivista *Robot*. Ben 24 numeri più tardi, in un articolo di opinioni veniva così definito: «... è un vero godimento per chi si intende non superficialmente del gioco ed è senz’altro una delle cose più azzeccate e divertenti che siano state scritte sulla psicologia dei campioni di scacchi». Tutto ciò a buon ragione: la storia narra – spesso con una sottile, ma acuta satira – la storia di un torneo tra maestri delle grandi Nazioni ai quali si aggiunge un calcolatore elettronico programmato per giocare a scacchi. Tra i personaggi spicca Sandra Lea Crayling, giornalista invitata al torneo per scrivere articoli... a sfondo umano. La fase iniziale del racconto è vista dalla parte

della giornalista (inesperta scacchista) la quale si viene a trovare nel salone di gioco in mezzo ad una folta schiera di uomini dall'aspetto energetico, che indossano abiti scuri, che sono completamente calvi, che parlano blaterando lingue straniere e che – *dulcis in fundo* – portano gli occhiali («... gli unici che tenevano il becco chiuso erano degli individui che sgambettavano qua e là con l'aria da zombie volenteroso, tipica degli inservienti».)

Molti pettegolezzi finiscono all'udito di Lea, alcuni sembrano essere veri e propri enigmi – «Dicono che la macchina sia stata programmata esclusivamente col sistema Barcza e le difese indiane... e la formazione del Drago se qualcuno muove il pedone di Re» –. Per sua fortuna Sandra Lea Crayling incontrerà un simpaticissimo personaggio soprannominato “Doc”, che l'aiuterà nel suo lavoro, spiegandole cose a lei totalmente ignote e facendole intervistare gli sfidanti e potenziali campioni. In questa fase delle interviste è interessante notare la descrizione di Leiber sul comportamento dei maestri sfidanti che si credono, tutti, superiori agli avversari ed anche alla macchina. Poi, ad un certo punto, cala nel salone un profondo silenzio, i pannelli a muro si accendono e incominciano le partite. È possibile notare in questo frangente una leggera somiglianza dei nomi degli sfidanti con nomi realmente esistiti (Botvinnik diviene Votbinnik, Rescewsky diventa Sherewsky, ecc.). La prima partita viene vinta dalla macchina a spese del malcapitato Grabo («... uscì dal salone tutto irrigidito. E fu una lunga, lunghissima strada da percorrere»). Nonostante questa vittoria, la macchina non è così perfetta. Vedremo, infatti, che perderà anch'essa e dopo soli quattro turni non è più in prima posizione. Però, ad un girone dalla fine riconquista la posizione d'onore con punti 5-½, a pari merito con Votbinnik, dovendo combattere la rimanente partita contro un avversario che in classifica ha ben 5 punti. L'atmosfera si intensifica al momento dello scontro più importante e decisivo. La macchina gioca con i pezzi bianchi ed avvia il match muovendo il pedone in e4. L'avversario adotta la Difesa Siciliana. Le prime dodici mosse gli orologi hanno spostamenti impercettibili, poi con più lentezza susseguono altre diciotto mosse, fino ad arrivare alla trentesima: «Alfiere mangia pedone, scacco matto in tre mosse!», declama il vile marchinegno. Attimo di panico. La trentesima mossa della macchina è una “cappella”! Sandra e il Doc con Judy e Bill corrono a consultare il MAS (Manuale Aperture Scacchistiche) e scoprono con clamore che la mossa adottata dalla macchina compare effettivamente sul libro.

— Ma il nero risponde con Cavallo in d2, non è l'Alfiere che mangia il pedone, guarda. E tre mosse più avanti il libro dà il vantaggio al bianco.

— Ma che diavolo, non può essere! — affermò Bill.

— Invece è così. controllare. Quella cavolata è sul libro. — E, infatti, poco dopo la macchina accende il pannello in risposta: «DATO SCACCO MATTO. CONGRATULAZIONI».

La tattica di Angler era stata indiscutibilmente la migliore. Sapendo che tale mezzo informatico aveva le aperture programmate si è limitato ha cercare una di esse su cui era stato commesso un errore di stampa; la macchina avrebbe comunque adottato la teoria errata presente nei suoi chip, non potendo interpretare quel segno algebrico come un'azione autodistruttiva. A quel punto, finito l'ultimo incontro, il tabellone

elettronico si accende segnalando le vittorie di Angler, Votbinnik e Jal, che portano automaticamente la macchina in quarta posizione definitiva.

Nel racconto non manca neppure il classico monito sull'ego e sulla macchina, mentre nella sala si odono distintamente due parole tra i maestri rimasti: «Ti sfido».

Sempre eccellente, ma di tutt'altra pasta, è *I sogni di Albert Moreland*. Il racconto è decisamente più metafisico, ricco di una atmosfera angosciante tipica del superbo solitario di Providence, Howard P. Lovecraft.

Questa volta Leiber presenta uno scacchista che per sopravvivere deve guadagnare giocando monotone partite a scacchi. Si può affermare che capitiamo davanti ad un'idea pressoché inedita e tutt'altro che malvagia, per quanto angosciante. Il talento oppresso, prenderà forma in ricorrenti incubi che durante la notte porteranno il personaggio di Leiber a giocare contro una perversa ed antichissima intelligenza. Di notte in notte il gioco si complicherà enormemente e tutti i pezzi, via via più numerosi e seguenti regole diverse, slitteranno nel sogno su una enorme scacchiera. Albert Moreland è conscio delle regole di questo complicatissimo gioco-meccanismo soltanto durante il sonno. Alla fine Moreland perderà, come era inevitabile. La posta in gioco, soltanto percepita lievemente durante i suoi incubi, è più alta di quanto si possa pensare: la sconfitta causerà l'eliminazione di Albert Moreland e con esso verrà coinvolto l'intero genere umano. Il bene ed il male, nell'eterno scontro allegorico raccontato dal gioco delle fazioni bianche e nere della scacchiera, si ripropone con classe e maestria.

Come abbiamo appurato, dunque, Fritz Leiber merita un posto d'onore riguardo la tematica trattata: egli è riuscito a presentare due idee originali ben congegnate e sviluppate, mostrando inoltre una sufficiente conoscenza teorica del gioco e dei personaggi che hanno fatto la storia del nobile giuoco. Un appunto negativo potrebbe venirgli mosso per la sua descrizione della macchina nel primo racconto. Oggi in piena era informatica tale sfidante meccanico pare soltanto un rozzo ammasso di tolla... ma forse è proprio questo che l'autore vuole sottolineare! Mettere a confronto la complessità dell'essere umano, davanti ad una delle sue tante invenzioni ben lontane dalla perfezione di un qualsiasi dio.

«Che io sappia, non c'è nulla al mondo che rappresenti prova più sicura di intelletto puro del gioco degli scacchi», dice il protagonista di un racconto di Lord Dunsany, *Il nuovo padrone*, nel quale a malincuore ammette che l'automa scacchista dell'amico Methik possiede un'intelligenza superiore a quella umana. Lo scritto può essere preso come modello paradigmatico delle storie d'automi, in cui i costruttori non si riconoscono più nelle loro invenzioni e provano sentimenti d'odio, inferiorità e terrore. Il robot descritto da Dunsany è dotato sia di intelligenza che di sentimenti umani (come del resto tanti altri automi immaginati dagli scrittori di fantascienza). Proprio i sentimenti porteranno il robot ad eliminare il suo proprietario, perché si sente trascurato ed inoltre invidia le possibilità di impiegare la propria intelligenza anche in altre attività diverse da quella scacchistica. Un classico esempio, questo, di quel fenomeno comunemente chiamato "sindrome di Frankenstein", nel quale la rivolta della propria "creatura" determina lo svilupparsi della narrazione. Una

“creatura” che può essere vista in maniera più allargata come qualsiasi macchina che l’uomo costruisce (talvolta anche per giocare a scacchi) e che serve come monito, attraverso la narrazione degli autori di fantascienza. La macchina nasce per servire l’uomo, ma spesso finisce per dominarlo. Possiamo quindi affermare che la macchina è in realtà la creatura di Frankenstein di fine secolo, un mostro la cui ribellione è spesso più vicina a noi di quanto sembri e che si può celare dietro anche ad una banale apertura Siciliana del vostro laptop (magari, insaputamente, l’inizio di un virus “mafioso” che formatta l’hard-disk?)...

Tra i racconti da segnalare figura senz’altro anche quello di Kurt Vonnegut jr. intitolato *All the King’s Horses* (apparso nell’antologia *Welcome to the Monkey House*, Dell 1970). La storia narra di un gruppo di militari americani, più moglie e figli del comandante, caduti nelle mani di un guerrigliero asiatico. Questi, fanatico degli scacchi fino ai limiti della sanità mentale, offre al comandante americano di giocarsi la libertà sua e della sua gente in una partita a scacchi. Con una regola particolare, però: mentre l’asiatico giocherà con normali “pezzi”, l’americano dovrà usare i suoi stessi uomini e i due figli. Ogni volta che un pezzo viene “mangiato”, la persona ad esso associata viene uccisa a sangue freddo. Centro del racconto diventa il conflitto tremendo che si troverà ad affrontare l’americano, quando, ad un punto della partita, scoprirà di poter vincere sacrificando un Cavallo, ossia uno dei suoi figli.

Esiste anche un esempio nel quale il gioco degli scacchi costituisce la struttura della società. Si parla di abitanti che sono vere e proprie personificazioni del gioco, ed ogni volta che sulla Terra viene giocata una partita, la cattura di un pezzo corrisponde esattamente allo stesso pezzo dell’altro universo. È questa la stravolgente scoperta che fanno accidentalmente Burnham e Peterson, due accaniti giocatori, nel racconto intitolato *Scacco alla Regina*, ad opera di un sadico Jean Janis. Questa terrificante scoperta costerà loro la ragione e la vita: un eccellente racconto che fa certamente meditare sul delirio che scaturisce dalla febbre e sulle ipotetiche teorie degli universi paralleli.

Arriviamo così ad un autore assai caro al sottoscritto. Parlo di James G. Ballard. Ebbene sì, anche il geniale Ballard ha scritto un racconto imperniato sugli scacchi! Ovviamente un autore su cui l’influenza dell’arte surrealista ed il tentativo di portare alla luce tramite simboli il contenuto profondo dei personaggi sono sempre vivi non può mancare all’importante appuntamento con le sessantaquattro caselle: mezzo di indubbio valore allegorico e quindi decisamente utile al proprio stile. Si tratta di una delle tante perle, dal titolo *L’ultima mossa*, nel quale Ballard offre un ottimo esempio di racconto ricco di atmosfera e suspense.

Si racconta con maestria la storia di Constantin (uomo in attesa di esecuzione, relegato in una piccola villa circondata da un muro) e del suo carnefice Malek. In questa oscura casa non esistono ornamenti, non esistono oggetti di alcun genere, tranne i ripiani semivuoti di una libreria sulla quale sono riposti alcuni libri ed una scacchiera in mogano intagliato. Il condannato non essendo di temperamento “flemmatico o filosofico” dedica le sue giornate di attesa alla scacchiera, invitando

Malek a sfidarlo. Ma il vero gioco del racconto è un altro. È un gioco più profondo, più psicologico. Infatti, durante lo svolgimento dei match, Constantin cerca di sapere di più sulla morte che lo aspetta. Ma Malek poco si fa sfuggire e l'ombra della morte che può arrivare da un minuto come tra dieci anni spaventa sempre più il personaggio ballardiano. Tra una mossa e l'altra Constantin apprende che il suo carnefice conosce perfettamente il giorno e la data, l'ora e il minuto dell'esecuzione, e ciò rende ancor più drammatica la sua situazione interiore: «Esaminò la scacchiera facendo scorrere lo sguardo sulle file aperte delle regine e degli alfieri, come se la risposta al suo presente enigma fosse leggibile in quei lisci passaggi». Come si può notare, il fascino misterioso del nobile giuoco nell'ambito della letteratura fantascientifica come arma allegorica, viene sfruttata da Ballard anche e soprattutto come messaggio tipicamente "inner-space", lo spazio interno che si contrappone all'"outer-space", tipico della Space Opera.

Malek, con i lineamenti pesanti e amorfi di chi impersona l'apparato statale, rimane calmo ed imperturbabile, mostrando nel corso delle partite anche una determinata prontezza, di cui inizialmente ne sembrava privo.

Ma in tutti questi movimenti i pezzi di legno sembrano non essere i trentadue adagiati sulla scacchiera, bensì i due personaggi che continuamente danno l'impressione di possedere una forza di gioco sintomatica del potere nascosto di entrambi. Ogni nuovo giorno, nella tetra villa sotto la pioggia autunnale, Constantin perde energie, mentre Malek aumenta il potenziale potere sul prigioniero. Dopo due mesi i match giocati da Constantin sono un vero disastro; dopo poche mosse inizia a giocare a casaccio, mettendo allo sbaraglio i pezzi, che Malek prontamente decima. Soltanto per un attimo, tra le tante partite, il condannato gode di un buon gioco, con un gambetto di pedone che obbliga l'avversario a cedere il centro scacchiera; partita indubbiamente allegorica in quanto il momento favorevole viene sfruttato come momento di fuga, quasi riuscita. Ancora una volta i pezzi bianchi e quelli neri sono la personificazione di Malek e Constantin: le posizioni di entrambi sono sempre ambigue, come se ad ogni loro mossa effettiva vi fosse la virtuale e analoga disposizione sulla scacchiera, come se ogni loro pensiero fosse paragonabile ad una nuova partita, dove l'avversario rimane misteriosamente pronto a rispondere con varianti infinite. E quando gli avversari cominciano a sentirsi più uniti, quando i pezzi bianchi cercano di allearsi ai pezzi neri i conti non tornano più: non è ammessa nel gioco degli scacchi questa variante impazzita. E lo stesso accade a Constantin, nel momento in cui crede «il pezzo nero nemico» suo complice, la sua unica speranza; ma anche in questo caso l'allegoria verso il gioco è sempre viva, così il pezzo "Constantin-Bianco" e il pezzo "Malek-Nero" non sono teoricamente e praticamente in possibilità di allearsi. Il pezzo bianco ballardiano commette un gravissimo errore nel credere ad un ipotetico pezzo nero "amico", e questo gli varrà la propria già sepolta vita, in quella glaciale villa fuori dal mondo, mentre l'autunno si congeda per lasciare spazio al freddo vento invernale. Un freddo vento di morte.

Un'altra grossa sfida scacchistica investe i due personaggi creati da Roger Zelazny, nel racconto intitolato *La variante dell'unicorno*. Il primo personaggio è un uomo mentre il secondo è, appunto, un unicorno. Questi si incontrano in un vecchio saloon

e svolgono una partita amichevole. Tra una mossa ed una caraffa di birra (gli unicorni adorano la birra!) Martin, l'essere umano, viene a conoscenza del fatto che il suo sfidante ha la capacità di influenzare gli eventi dell'umanità e portarla alla prevedibile distruzione. Da qui nasce la proposta di una sfida tra l'uomo e l'imbattibile scacchista Tlinger, con in palio, in caso di vincita di Martin, il mancato esercizio della volontà dell'unicorno sul destino della Terra e dell'umano. Comincia così un match nel quale Martin può, come stabilito, sospendere la partita quando desidera e prendersi un intero mese di riposo. L'incontro vede Martin in possesso dei pezzi bianchi (cane spesso accade ai "buoni" della situazione!): 1. e4. L'unicorno istantaneamente porta il pedone in e5. Segue: 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5, Cf6; 4.0-0, C:e4; 5. d4, Cd6. Naturalmente lo svolgimento del gioco è inframmezzato da un colloquio che proprio alla quinta mossa finisce per infuriare Martin, il quale chiede la prima sospensione. Dalle prime mosse si intravede la sicurezza e la spavalderia dell'unicorno, in contrapposizione alla debolezza psicologica dell'uomo, il quale sente necessario prendersi la pausa mensile per scaricare la mente e poter tornare indietro sulle posizioni, come se fossero solamente problemi teorici. Quindi, in pratica, un modo particolare per scrollarsi di dosso momentaneamente la grossa responsabilità della posta. Può apparire strano, ma psicologicamente Martin si trova a suo agio davanti a problemi di gioco che non lo investono direttamente. Da qui la necessità di cambiare aria spesso e studiare la posizione dell'incontro come se fosse un "esterno". E proprio cambiando aria incontra Grend il Piedone, buffo personaggio che vive nella grande foresta che oltre ad avere due enormi piedi possiede grandi capacità nell'analisi del gioco scacchistico. Grend, come tutti i Piedoni, è abituato a giocare tutto a mente e gli unici sfidanti all'altezza sono, guarda caso, solo gli unicorni. Martin sfrutta questa capacità proponendo l'esatta posizione della partita in corso con Tlingel, sperando di ottenere un completo panorama delle varianti valide da giocare. Durante questo studio l'uomo insegna a Grend quanto sia buona la birra, e gli promette tanta ottima bevanda quanto maggiore è il suo aiuto nello svolgimento del match.

E qui il racconto prosegue a tappe, tra l'incontro vero e proprio con l'unicorno, nel quale l'umano attua le mosse previste con il Piedone, e gli incontri nella grande foresta con Grend, quando le risposte dell'unicorno esulano dalle varianti prese in considerazione precedentemente.

Martin, nella grande foresta, fa la conoscenza di Rael, un grifone amico di Grend. Ai fini del racconto sembrerebbe un personaggio superfluo, se non fosse che Zelazny ci prepara ad un finale impensato, inedito, e soprattutto che esula dallo stereotipato risultato finale comportante l'annientamento o la salvezza della Terra. È vero che l'autore si diverte nell'infuocato finale a creare una certa atmosfera tesa e angosciante che alla fine sfocia in un'imparziale patta, ma è anche vero che poche righe più avanti liquida l'inesatto fulcro del racconto con le testuali parole dell'unicorno: «Lascia perdere. Ci ho già rinunciato da parecchio a questa idea. Ho deciso che dopotutto non mi sarebbe piaciuto vivere qui. Ho dei gusti un po' più difficili, io».

Ebbene ciò che interessava all'autore era fare incontrare tutti e quattro i personaggi e altri ancora (ognuno con punti di vista originali e differenti), per la formulazione di uno speciale gruppo di ricerca per lo studio delle cause che portano la specie sulla via

d'estinzione. Roger Zelazny offre per la prima volta al lettore una "variante" inattesa, nella quale si prende gioco della particolare atmosfera creata con l'incontro scacchistico tra Martin e Tlingel, che però liquida volutamente nel momento più tragico con un inaspettato capovolgimento ideologico del pericoloso unicorno.

È poi il turno di Arthur C. Clarke e della sua singolare *Postcard Story*, quel tipo di brevissimo racconto che alcuni autori, a partire dal 1976 dietro un'idea dell'inglese George Haj, amavano stampare sulle cartoline postali, recanti al posto del bollo la fotografia dell'autore.

Se Clarke vede gli scacchi come l'insaputa ed unica causa dell'annientamento terrestre, Robert Sheckley, maestro del paradosso, riesce a rendere caotico il gioco di riflessione e concentrazione per eccellenza. Mi riferisco al racconto *Scacco matto* nel quale due flotte di navi spaziali sono una contro l'altra. I CCP, sofisticati calcolatori, determinano la posizione svantaggiosa di una delle due navi. Si crea una situazione d'attesa determinata dal fatto che la flotta in svantaggio non accenna all'attacco in quanto verrebbe sicuramente sconfitta, mentre la flotta in vantaggio, per paura di svolgere qualche manovra errata, non si arrischia. Si viene a creare una situazione allucinante per chi sa di aver perso e la follia imperversa col passare dei giorni. Sarà proprio questa follia che farà agire in modo improvviso, scombinato, sorpendendo la spietata logica del CCP avversario, sconfitto dal "caos".

In questo racconto, come ha avuto occasione di notare anche Renato Giovannoli nel suo saggio *La scienza della fantascienza* (Espresso Strumenti n. 14 - 1982), Sheckley manifesta ancora una volta la convinzione che un calcolo strategico basato sulla massimizzazione degli utili conduce di fatto all'incapacità di agire.

Un calcolo strategico massimizzato da una mente umana non ha comunque lo stesso effetto dei CCP di Sheckley. Almeno così pare nel bellissimo racconto *Queste pietre ricorderanno* di Reginald Bretnor. Ed anche se il finale potrebbe sembrare a favore della teoria precedente, il valore emotivo è di gran lunga superiore alla follia. Ambientato in Russia, si narra il tentativo di penetrare sotto il Cremlino, dove si stendono chilometri di passaggi dimenticati, di stanze sigillate da oltre quattrocento anni dove è certamente nascosta la biblioteca di Ivan Groznoj: ottocento preziosi manoscritti, molti dei quali lasciati dal nipote dell'ultimo imperatore di Bisanzio. Kolpakov viene recuperato da Ignatiev in una prigione; l'aiuto dell'intellettuale è necessario, viste le sue teorie validissime al riguardo delle lingue antiche. Kolpakov passerà molto del suo tempo al ripasso ed all'apprendimento del piano in tutti i suoi particolari. Tutte le sue conoscenze saranno inserite in un computer per farne uso in maniera totale. È proprio l'ometto dolce, simpatico, che porta occhiali con montatura in argento, l'elemento legato al computer e, di conseguenza, al gioco degli scacchi. Si tratta di una brevissima parentesi nell'ambito di un racconto carico di emotività che è necessario leggere per apprezzare sino in fondo. L'ho voluta inserire qui, altrimenti nel terzo punto di questo articolo mi avrebbe impedito di riallacciarmi istantaneamente al paragone di *Scacco matto* da poco citato.

A proposito di parentesi aperte vorrei anche ricordare in questo contesto che esiste un serial televisivo, quello di *Star Trek* (fatto per altro di molti romanzi, oggi proposti in Italia dalla casa editrice Fanucci), dove il gioco degli scacchi ha un ruolo predominante nelle ore di relax, soprattutto nella serie classica, quando il ponte ologrammi non è ancora in funzione sull'Enterprise comandata da James T. Kirk. È importante notare come da episodio ad episodio vengano riassunti tutti i temi classici dei fantascacchi, come del resto, di fatto, anche di tutte le tematiche fantascientifiche. Questi episodi, tratti da racconti di svariati autori, taluni famosi, mettono a fuoco tutto quanto già citato in questo articolo, per cui il nobile giuoco (proposto in versione tridimensionale) diviene mezzo di comunicazione universale tra i popoli delle galassie, svolge il ruolo di risolutore di avventure destinate alla tragedia dell'Enterprise e dell'intero equipaggio, è simbolo allegorico e mistico, ma è anche l'espressione dei valori di forza di concentrazione psichica dei personaggi, quali il comandante Kirk e soprattutto il primo ufficiale Spock. Infine, il gioco degli scacchi diviene il "mezzo" più idoneo per accostarsi a sfide tra il computer di bordo e scoprirne eventuali difetti di programmazione. Possiamo quindi affermare che nelle storie di *Star Trek* troviamo la somma delle varianti di narrazione classica sulla tematica dei fantascacchi, dove si sottolinea in definitiva il ruolo di importanza implicita delle sessantaquattro caselle.

Anche in questo secondo punto mi sono limitato a proporre le opere più significative, non considerando i lavori degli autori italiani (non vanno scordati, ad esempio, Lino Aldani, apparso anche su *Delos* 26, Flavio Casella, Bernardino Zapponi, Vittorio Catani, Eugenio Ragone, Angelo De Ceglie, oltre ad una *short story* del sottoscritto...) ed alcuni scritti di Brown, Harness e Contoski (vedi bibliografia).

Alla ricerca degli scacchi perduti

Il terzo punto riguardante i romanzi ed i racconti che accennano agli scacchi è praticamente illimitato; sarebbe un vero suicidio andare a ripescare le pagine interessate in mezzo a migliaia di libri. Ci basta sapere che gli accenni sono davvero molteplici e spesso simili tra loro (partite a scacchi col computer dell'astronave, ad esempio). Alcuni "assaggi" però non guastano, per cui eccoli esposti.

Iniziamo con Robert Anson Heinlein e due dei suoi romanzi. Nel primo, *Sesta colonna* (1941), limita l'argomento scacchi ad una paginetta e la riprende poi nel finale mostrando una straordinaria abilità nell'utilizzo allegorico di tale gioco, che si rivelerà il fulcro coordinatore delle psicologie dei due personaggi principali. È il caso di rammentare la trama: si narra la storia di un gruppo di Militari-scientziati americani che riescono a vincere il pericolo giallo infiltratosi in USA, con l'istituzione di una religione "fasulla" e con l'apporto di diverse scoperte scientifiche.

Il romanzo nel suo complesso, mette in luce la superiorità americana che, con pochi uomini, bluffando ed ingannando, riesce a vincere una guerra apparentemente

persa in partenza, contro i tiranni panasiatici. A sottolineare questa situazione, Heinlein prepara il finale dell'opera una sessantina di pagine prima. Ardmore, il Maggiore dei militari americani, travestito da sommo sacerdote di Mota, si reca dietro richiesta dal Principe Reale dei panasiatici. Dopo un breve colloquio il dialogo prosegue così:

...il suo sguardo cadde sulla scacchiera accanto al Principe. Il Principe seguì quello sguardo e chiese: — Conosci il gioco della guerra?

— Un poco, padrone.

— Come risolveresti questo matto in quattro mosse?

Ardmore si alzò e si avvicinò alla scacchiera. Esaminò per vari secondi la posizione del gioco, mentre l'orientale osservava. I cortigiani erano silenziosi come i pezzi sulla scacchiera: attendevano.

— Sposterei questo pedone... così — annunciò infine Ardmore.

— Si tratta di una mossa inortodossa.

— Ma necessaria. Così è matto in tre mosse... ma, naturalmente, il Padrone l'ha già visto.

— Naturalmente. Sì, naturalmente...

Sul finire del romanzo il Principe Reale, prigioniero dei religiosi di Mota (gli americani) si ritrova davanti al Maggiore Ardmore (questa volta senza aureola e barba finta, ma con la classica uniforme militare). È in questa situazione che avvengono le ultime battute:

— Lei sarà trattenuto come criminale comune.

Il principe inarcò le sopracciglia. — Per aver fatto la guerra?

— No: in questo modo lei forse potrebbe riuscire a cavarsela. Per le esecuzioni di massa da lei ordinate sul territorio degli Stati Uniti: le sue "lezioni educative". Lei sarà condannato da una giuria, come un qualsiasi criminale comune e, sospetto fortemente... sarà appeso per la gola finché morte non giunga! Questo è tutto, portatelo via.

— Un momento, prego.

— Cosa c'è ancora?

— Ricorda quel problema di scacchi che ha visto nel palazzo?

— Ebbene?

— Potrebbe darmi la soluzione in quattro mosse?

— Ah, la soluzione. — Ardmore scoppiò a ridere. — Ma lei le beve proprio tutte, dico! Non avevo alcuna soluzione, io. Stavo soltanto bluffando. — Per un istante fu chiaro che finalmente doveva essersi spezzato qualcosa, nel rigido autocontrollo del Principe.

Non giunse mai davanti alla giuria. Lo trovarono morto la settimana seguente, il capo reclinato sulla scacchiera che si era fatto portare.

Nell'evidente distruzione del regime panasiatico è implicita, con chiarezza di stile, la distruzione anche morale dell'"infimo-giallo-terribile" (problema attuale e scottante all'epoca della stesura). Heinlein, simbolicamente aiutato da bluff ed intelligenza scacchistica, in un primo tempo mette in luce l'astuzia americana contemporaneamente alla fasulla saggezza dell'orientale, poi, a rivoluzione avvenuta, nuovamente la

figura, questa volta strisciante, del Principe Reale deriso e colpito nell'onore, la cui morte ha per significato la sconfitta di tutto un popolo.

Più deludente, l'utilizzo del gioco degli scacchi, appare nel romanzo *Cittadino della Galassia*. Durante la fase di insegnamento del protagonista merito della costanza e dell'intelligenza del Vecchio Saggio, Heinlein non dà grande importanza alle sessantaquattro caselle e si limita a paragonarle alla matematica, pur essendo molto più monotone. Si può comunque guardare positivamente a questa affermazione, se inseriamo il discorso nel vastissimo contesto delle materie studiate dal personaggio heinleniano. In questo caso, effettivamente, gli scacchi potrebbero occupare un piccolissimo posticino nella vastissima conoscenza, maturata in breve tempo.

La macchina che invece immagina Poul Anderson nel suo romanzo breve *Cratere su Wailand* (Urania 543, anche in *Scacchiera fra le stelle*, Futuro Pocket n. 5, Fanucci; Cosmo Oro n. 61, Nord, in *Dominic Flandry*, libro primo), è un'immane invenzione cui è affidato tutto un intero pianeta. Presto rimarrà l'unico essere intelligente del globo e dovrà ricorrere ad un espediente decisamente inedito, per non raggiungere uno stato prossimo alla pazzia. La macchina in questione farà muovere gli automi su di una enorme scacchiera. Le regole del gioco si complicheranno e si modificheranno a piacere della Creazione, fortunatamente soltanto letteraria, di Anderson.

— In circostanze normali sarei d'accordo con te, cara. Ma credo di aver capito di che cosa si tratta. Il modo in cui si è comportato l'Alfiere. Non hai notato?

— L'Alfiere?

— Rifletti. Come il Cavallo, ne sono sicuro, l'Alfiere attacca quando il quadrato in cui si trova viene invaso. Oserei dire che il risultato di una mossa su questa scacchiera dipende dal risultato della battaglia che ne deriva. Ora, un Alfiere può procedere offensivamente solo lungo una diagonale. Ed i pezzi sono programmati per combattere un solo pezzo alla volta; di certe specie, in quanto a questo. — Flandry guardò verso la sua destinazione nascosta. — Immagino che gli antropoidi sono i pedoni. Mi chiedo perché. Forse perché sono i pezzi più numerosi, e il calcolatore aveva nostalgia dell'umanità?

Il gioco proseguirà ininterrottamente, in una partita contro se stessa, dove i pezzi cambiano caratteristica a piacere del complicatissimo congegno pensante. Come ebbe modo di ricordare anni fa l'esperto Eugenio Ragone, questa idea nella fuga negli scacchi per sfuggire alla pazzia richiama palesemente la celebre *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig perché si possa trattare di una semplice coincidenza. In ogni caso l'autore ha partorito una storia degna di lettura che va considerata parte integrante della propria "Storia futura", dedicata all'eroe meno stereotipato di tutta la fantascienza; Dominic Flandry.

Un altro breve esempio ci giunge ancora una volta da Arthur C. Clarke. Tutti ricorderanno lo storico: *2001: odissea nello spazio*. Ebbene, rammenterete anche le partite a scacchi col computer, successivamente "disinserito". In questo caso si tratta del più classico rapporto uomo/macchina, e del più tipico scontro scacchistico,

ripreso molto spesso da altri autori. La partita a scacchi di HAL 9000, però, può anche essere interpretata come sinonimo di mascherata sanità “mentale” della macchina. Ma questa sottigliezza, profondamente psicologica, andrebbe chiesta all'autore del libro.

Concluderei questo articolo che, ripeto, soprattutto in questo terzo punto è vastissimo e quasi utopistico poter segnalare in tutte le sue citazioni, col seguito di *La Porta dell'Infinito* di Frederik Pohl. *Oltre l'orizzonte azzurro* rappresenta una ennesima prova della rinnovata tecnica narrativa di Pohl, che lo ha riproposto agli alti vertici del mondo fantascientifico. Anche in questo caso si parla di scontro scacchistico tra uomo e computer di bordo. L'atmosfera è però leggermente inconsueta ed anche il computer non è dei più “onesti”. Nella frastornante “gita” verso la Nube di Oort, Paul C. Hall ha tanto tempo per giocare a scacchi ed i suoi match sono tutti affrontati con Vera, l'elaboratore della Nave. Fred Pohl presenta il discorso in questi termini: «... Potevo battere Vera a mani basse, quando giocavamo a scacchi, a meno che lei barasse. Come barava? ... Trasmetteva le posizioni ed i piani di gioco sulla Terra, e poi, quando interrompevamo una partita come facevamo qualche volta perché Peyter o una delle donne mi trascinava via, lei aveva il tempo di ricevere le critiche e i suggerimenti per correggere le sue strategie: ... Le grosse macchine spiegavano a Vera quelle che ritenevano le mie strategie: e quando la Vera collegata alla Terra l'azzeccava, la Vera di bordo mi fregava regolarmente... E le partite a scacchi erano più o meno le sole partite che avessi vinto, in quei tre anni e mezzo. Non avevo modo di vincere niente nella grande partita in corso tra mia moglie Lurvy e la sua sorellastra quattordicenne, Janine».

È semplice notare come in poche righe si sia definita una situazione di vita che porta alle seguenti specifiche considerazioni:

1) Gli scacchi sono il centro delle giornate e dei mesi di tempo libero, durante i lunghi viaggi spaziali. Un'alternativa culturale ricorrente spesso nella vasta produzione fantascientifica;

2) Hall (che nulla ha a che fare con il calcolatore Hal, citato prima) col semplice riferimento delle partite a scacchi, denota il suo essere condizionato dalla moglie e dalla sorellastra più di quanto non descriva lo stesso Pohl più avanti;

3) La metafora tra “partita a scacchi” e “partita della vita” è forse la più lapalissiana e sottolinea una volta di più il legame tra le due;

4) Ancora una volta si presenta il tema del bluff scacchistico, quasi la fantascienza cercasse una strada per raggiungerlo praticamente.

Ma ormai penso che anche voi sarete entrati nell'ottica dell'argomento e, quindi, non ruberò altro spazio per centrare definitivamente il discorso.

Resta evidente che le scacchiere nella SF (con i problemi e le allegorie annesse) sono davvero molte, a partire da *Il gambitto di Voon Goom* di Victor Contoski, passando per *Vieni e impazzisci* di Fred Brown, e sfiorando *I giocatori di scacchi* di Charles L. Hamess, oppure gli estranei *Umanoidi* di Jack Williamson, dove è palese il messaggio sociologico e psicologico sull'impatto dei cambiamenti tecnologici.

È interessante notare come la letteratura fantascientifica abbia cercato di presentare le sessantaquattro caselle sotto molteplici aspetti, proponendo di volta in volta valide idee ed inedite varianti sulla tematica in questione. Questo a dimostrazione del fatto che la fantascienza è, in primo luogo, letteratura d'idee e soprattutto è un'intelligente rappresentazione narrativa di tutti i particolari aspetti e campi del mondo circostante. Infondo è facile mostrare come uno specifico oggetto (in questo caso la scacchiera con i suoi trentadue pezzi) venga utilizzato (per quanto già "magico" di per sé) dagli autori di fantascienza nella sua globalità e sotto molteplici e intrecciate visioni, di cui talune bizzarre e paradossali e altre rappresentanti il tradizionale, l'archetipo.

In conclusione, gli scacchi assurgono a mezzo di comunicazione, fonte principale di metafore, allegoria sull'alienazione dell'uomo e animatori di psicologie. Forse anche suggestivo simbolo per creare surreali atmosfere all'interno di narrazioni destinate in tal senso. Davvero troppo per passare inosservati agli occhi dell'amante della letteratura fantastica e non meritare questo piccolo ma doveroso tributo.

Bibliografia

Pianeta Morphy di Adrian Rogoz. Galassia n. 224, La Tribuna, Piacenza, 1977

La scacchiera di John Brunner. Urania n. 512, Mondadori, Milano, 1969.

Incubo a 64 caselle di Fritz Leiber. Robot n. 1, Armenia, Milano, 1976.

I sogni di Albert Moreland di Fritz Leiber. Antologia "Horror 1", Sugar, Milano, 1965 e Nova sf n. 8, Libra, Bologna 1969.

Il nuovo padrone di Lord Dunsany. I Gialli di Ellery Queen n. 68, Milano, 1955.

Scacco alla Regina di Jean Janis. Galaxy III/4, La Tribuna, Piacenza, 1960.

All the King's Horses di Kurt Vonnegut Jr. (in *Welcome to the Monkey House*, Dell 1970, 36ª ristampa 1982) - inedito in Italia.

L'ultima mossa di James Ballard. In *Il gigante annegato*, Urania n. 764, Milano, 1978.

La variante dell'unicorno di Roger Zelazny. Asimov Rivista di fantascienza n. 4, Siad, Milano, 1981 e Grandi Opere Nord - I Premi Hugo, Anni '76-'83 -, Milano, 1984.

Postcard-Story di Arthur C. Clarke. Rivista di Asimov n. 1, Primavera 1980, Mondadori, Milano.

Scacco matto di Robert Sheckley. Gamma n. 12, Ed. Scorpione, Milano, 1966.

Quelle pietre ricorderanno di Reginald Bretnor, Rivista di Asimov n. 1, Siad, Milano, 1981.

Sesta colonna di Robert A. Heinlein, Galassia 24, Casa Editrice La Tribuna, Piacenza, Cosmo Oro n. 11, Nord, Milano, e Euroclub GSF, Milano, 1979.

Cittadino della galassia di Robert A. Heinlein, I Romanzi del Cosmo 161/162, Ponzoni Editore, Milano, dic, 1964, Cosmo Oro n. 1, Nord, Milano e Euroclub GSF, Milano, 1979.

Cratere su Wailand di Poul Anderson. Urania n. 543, Mondadori, Milano, 1970 (anche su Futuro Poket n. 5, Fanucci, Roma, 1972 e Cosmo Oro n. 61, Nord, Milano, 1983 col titolo *Scacchiera fra le stelle*).

2001: odissea nello spazio di Arthur C. Clarke, La Ginestra 103 Longanesi & C., Milano, 1969, Pocket Fantascienza Longanesi, Milano, 1982.

Oltre l'orizzonte azzurro di Frederik Pohl, Cosmo Oro 54, Nord, Milano, 1982.

si consiglia inoltre:

I giocatori di scacchi di Charless L. Harness. Galassia n. 112, La Tribuna, Piacenza, 1970.

Vieni e impazzisci di Fredric Brown, Urania n. 582, Mondadori, Milano, 1970 e Galassia n. 205, La Tribuna, Piacenza, 1975.

Il gambitto di Von Goom di Victor Contoski, Nova sf n. 36, Libra, Bologna 1977

Scacco a Satana in *I Racconti di Dracula* n. 34, Ed. Wamp, Roma.

La sfida di Lino Aldani. *L'Aspidistra* n. 2, Trento, 1966.

Scacco doppio di Lino Aldani. *Il Subbio* n. 2, Milano, 1972, Delos n. 26. maggio 1997.

Scacco pazzo di Luigi Pachì. *L'Arcimatto* n. 14, Milano, 1978 e *L'Altro Spazio* n. 1, Milano, 1981, e *La Spada Spezzata* n. 19 - 1993.

Folle controllo di notte di Flavio Casella. *Vox Futura* Anno II, n. 3 Milano, 1977.

Il matto e la regina di Angelo De Ceglie, *The Time Machine*, n. 1/1979. Padova, Terzo classificato al Premio Mary Shelley 1979.

Il grande gioco, di V. Catani e Eugenio Ragone, Secondo Premio Letterario Città di Montepulciano, Ed. Lui, Montepulciano, 1988; Nova Sf n. 19, Perseo, 1990.

Matto in cinque mosse, di V. Catani e E. Ragone, *La Gazzetta del Mezzogiorno*, 7 agosto 1991; *Pragma* n. 4, Marano (NA), Febbraio 1992; *Diesel* (Serie Extra), n. 10, Sarre (AO), Aprile 1994.

Scacchiere, bambole e polvere di stelle di V. Catani e E. Ragone, *La Gazzetta del Mezzogiorno*, 22 agosto 1993.